
全國第一本重量級PS專業特輯
電玩玩味叢書003 農學書號:00199770
PS特輯
PLAY STATION
Hi-PS君
定價全彩150元
VOL.1
●混戰的時代
遊戲時代進化面面觀
●軟體大特搜
數十種軟體大集合
●至勝絕招
PS大技林
密秘出擊
●注目焦點
新作預言家
●主力戰將
硬體大解剖
●戰·技·法
鬥神傳 前半攻略攻戰解法
PS特輯 VOL.1
戰技法 鬥神傳前半攻略攻戰解法



編者手記

TV GAME的發展總是隨著玩家的要求，逐漸地在軟、硬體技術上力求突破、日益創新。因應複合性媒體時代的來臨，號稱次世代主機的新硬體陸續加入TV GAME市場的歡樂爭奪戰裡，也正式帶領家用遊樂器進入另外一個更具多元化的瘋狂時代！

繼PANASONIS松下公司之後，雄霸家電市場一方的日本SONY公司，亦投入了TV GAME軟硬體市場的經營開發工作之中。「PLAY STATION」正是SONY所打出的一張漂亮王牌。自′94年12月3日發售迄今，已經出貨近50萬部；而在電玩專賣店的出貨比率也高達94%。究竟這部主機隱藏著何種魅力？可以在甫一上市即吸引了玩家的目光？

從開機時的標題畫面看來，隱約中可一窺「PLAY STATION」的磅薄氣勢。以本家SONY深厚的技術後盾結合上NAMCO在大型電玩上「系統Ⅱ」的實力支持支援，軟體在PS硬體平台上的演出勢必精湛。細心的玩家可仔細地比較「鬥神傳」、「實感賽車」等作品在視覺、音效上的營造，比起實際大型電玩又遜色幾分？

當然，一部新主機是否能在市場上站穩腳步，重點關鍵取決在於軟體質、量經營策略是否真能迎合玩家的需求。就「PLAY STATION」而言，近300家的軟體公司齊心全力護航，正奠定了今後的多彩多姿的軟體支援基礎。既有了軟體上的全盤攻略計畫，PS的普及正是指日可待!!

在全力營造電玩歡樂的同時，PS未來還有那些更叫人期待的情報和動態？想必是許多擁有、關心PS的玩家最想搶先知道的消息。在「HI PS君」這本特輯裡，追求滿足玩家的資訊收集可是我們列為第一重要的目標呢！從軟、硬體的專業剖析到最新的動態，以及軟體的破關詳細介紹，在「HI PS君」裡絕對都有最完整的報導、收錄，也絕對以最全盤性、最專業的角度，提供您最佳的PS資訊。

「PLAY STATION」未來的發展，想必將朝全方位作番衝刺，我們更期待著由於PS的加入，能使現有TV GAME的世界變化出更多的歡樂氣息。「HI PS君」也會隨著TV GAME輕快的超級轉輪定期出擊！千言萬語不如請諸位先細品本期裡精彩100%的好看內容，咱們下回有緣再來TALK一番PS的點點滴滴～

Play Station特輯 1

1995.4.26出刊


封面繪製:陸偉忠

特別單元

遊戲軟體集成篇

CONTENTS
目錄



負責人：黃鎮隆
發行人：陳希芳
總編輯：陳希芳
企劃主編：陳清淵
企畫協力：梁天佐、章聖達、胡龍雲
美術主編：劉明璋
企劃編輯：劉豐畲、王世坤、陳弘瑩、
廖健寧、鄭美琴、陳汝洲、
阮倩儀、張怡蘋、楊順童、
郭晉佑、林文泰、林書正、
李建樺
電腦排版：張苑青
行政管理：廖桂華
財　　務：楊素慧
國際版權：許麗容
行　　銷：葛麗英
廣告專員：駱英毅
商　　管：蔡崇業
印　　務：陳嘉祥
社　　址：新店市復興路45號4F
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路
45號6F
電　　話：(02)218-1582
F A X：(02)218-2046
法律顧問：北辰著作權事務所
蕭雄淋律師
地　　址：台北市大安區師大路86巷
15號1F
印　　刷：利威製版印刷有限公司
地　　址：台北縣新店市寶橋路235巷
1弄4號5樓
總經銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄
6號2F
經銷專線：(02)917-8022
劃撥帳號：05622663
帳　　戶：尖端出版有限公司
新聞局登記臺誌第2680號
售價150元


FLASH GRENED
R.A.MINE
CHAFF GRENED
SMORK GRENED
ASSID BOMB
R...OUTER OF C....ANYON CRO
LARCUS INCIDENT
本土精緻攻略本系列005
SHARP POINT PUBLISHING
SALE!!
全彩160元
殲滅!雷霆任務
攻略★基礎知識篇


本雙葉社授權中文版
SUPER FAMICOM
定價:280
BREATH of FIRE II
究極合體秘技大公開!!
龍戰士2
完全攻略本
BREATH of FIRE 2
龍戰士2!!


典藏攻略本系列026 SUPER FAMICOM
四月上旬隆重上市!!
洛克人
定價:220
完全攻略本
ROCKMAN
MEGA WORLD


封神榜
完全攻略本
定價160元
好評熱賣中!
ON SALE!!

新時代的遊戲盡在play station裡面！

遊戲時代



誕生篇

當電腦由“計算用的機械”搖身一變成爲新娛樂時，電腦和人擔任媒介工作的輸入裝置＝操縱器也在這世上産生了。



搖桿和按鈕的組合造成了無限種可能性

電腦不再高不可攀了

世界上最早的電玩遊戲是於1958年，由美國紐約州的國立研究所所開發出來的。而爲何要開發此遊戲，據開發者表示是爲了要「使研究所中的學生更樂於接網電腦」。遊戲內容是橫畫面的對戰網球遊戲。玩家以旋轉器來操縱球拍的角度，而後抓準時機按下按鈕將球打回去。和現在的電玩遊戲比較，其內容或許簡單了一些。

而從那時開始，原本冷冰冰的電腦也開始有了令人喜愛的地方。接觸電腦不必需複雜的輸入程式，也不必需專門的知識。你只需要利用 2 個操作裝置，便可以命令電腦依自己的思想來動作（當然此動作也要在遊戲設定的範圍內）。也就因此在電腦中芽生出新的可能性。而美國的公司也確定了「電視遊樂器＝娛樂遊戲之一」的雛形。而電腦也從此由研究所中飛到一般民衆的身邊。

以搖桿和按鈕來實現夢想

之後，日本在1978年由泰德公司發表了「外星入侵者」。這款遊戲也瞬間“侵略”了全國的喫茶店和電玩中心。以搖桿來移動砲台，按鈕發射飛彈。將並排成隊的入侵者一一擊破，這樣的內容也刺激了人類的鬥爭本能。

玩家可以加入各種幻想在這個遊戲中。玩家對於破壞欲和壓力解除的要求，如今也變換成爲搖桿和按鈕的操作，而反應在螢幕的世界中。玩家的心目中，搖桿和按鈕也成爲「武器」了。



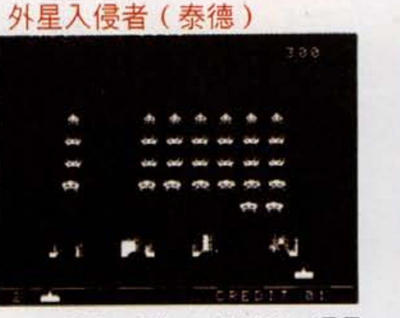
▲這款遊戲也是任天堂時代的名作，相當好玩！



▲十分古老的遊戲，但是這款遊戲相信沒有人不知道。

遊戲創世紀的操作法

外星入侵者（泰德）



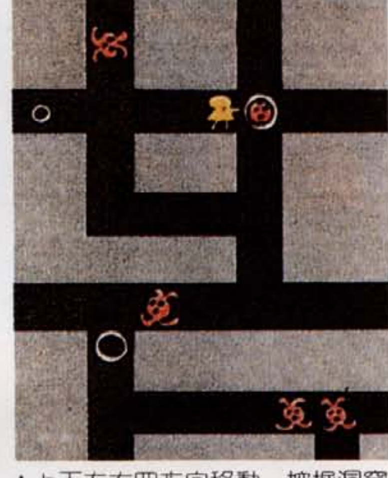
▲左右移動，再加上發射鈕，這是非常正統的操縱法。

小精靈（拿姆科）

▲上下左右移動，其特色是不需要發射鈕。

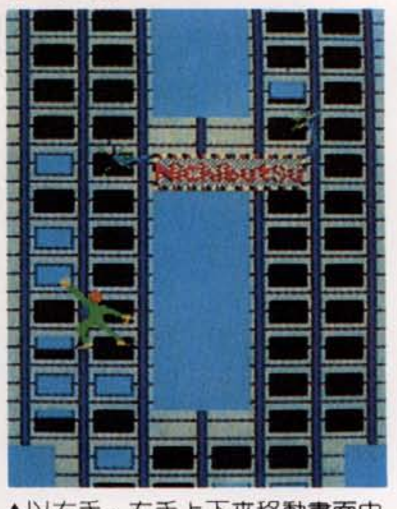


平安京異形（電氣音響）



▲上下左右四方向移動，挖掘洞窟來埋住異形。遊戲內容有戰略性質，而且按鈕的反應也要快。

摩天大樓（日本物産）



▲以右手、左手上下來移動畫面中的人物，這系統在當時196■屬於最新的。

①鍵盤



▲個人電腦所附屬（有些是和電腦合爲一體的）的控制裝置。按鈕很多，而且功能細分。當輸入是屬文字時非常方便。也有任天堂專用鍵盤。

②戰略模擬遊戲



▲有長期式是短期型戰略，其目的便是要倒最後的敵人。數字的概念十分重要，是屬思考型遊戲。

③操縱介面



▲在任天堂中是以「汎有插糟」的各情配置在主機的前面。是用來連接控制器用的。

④光線槍



▲以光線直接打電視螢光幕上，這種控制器必需使用專用的對應軟體才行。（圖片中爲超任的光線鎗）。

⑤電玩無緣族



▶全力投入賽馬或是柏青哥的人，或是一天到頭只顧約會或是流行的年青女性，這些人一輩子也不會接觸電玩。



這些是不同種類的搖桿

L5 亞斯基





▲屬單手用之控制器，適用於非即時型的ＲＰＧ遊戲。這是超任專用的控制器。

快樂球 HAL研究所



無線搖桿 科拿米



▲除了有連射機能外，搖桿的部份換成了球狀。但是其操作性不知眞的是不是比較好。

◀沒有煩人的電線，只要你注意紅外線不要被擋住便可以。這也是超任專用。

搖桿選擇自由化

任天堂主機給人的印象就是用途十分多的家庭用主機。而其主機所附的控制器也成爲它的代表符號。即使內容再難的遊戲，只要見到那簡單的搖桿，相信他一定會耐下心來玩。

不過，隨著遊戲類形的多樣化，具有實用價值，增加附屬機能的控制器出現了。射擊遊戲就需要大膽的操作感覺（而這種感覺以使用大型搖桿最易得到）和發射鈕的連射機能。此外，ＲＰＧ或冒險遊戲等也發展出單手操縱器，你可以一手操作，一手來翻閱攻略本或做其他事。另外，光線鎗的出現，也令電玩迷感受到另一種「直接形的電玩樂趣」。隨著電玩遊戲的增加，類型的增加，其所需的特殊控制器也會越來越多吧！

也正因此，各家廠商紛紛投入開發搭載著其他附屬機能的控制器（有時候還會同時推出對應的軟體）。而玩家們也可以自由地選擇，去找一個最能令他滿意的搖桿，控制器。而控制器和電視遊樂器間的關係也因此而越來越緊密了。

1990年，任天堂登場以後再出現的高性能家庭用電視遊樂器也有不少，但是其中所附的控制器卻沒有什麼重大的改革，於由「標準型控制器（搖桿）」誕生了。而在第２年，另一種在家庭電玩中不可能再現的新娛樂出現，那便是大型電玩。

可依其所好來自由選擇



發展篇



不論是大型電玩或是家用遊樂器，其遊戲種類越來越多，而以往的搖桿已經不夠使用了，而今後的搖桿會有什麼改變呢？

「爲結果輸入」到「意思輸入」…搖桿的新使用

對戰格鬥遊戲是種全新類型

方向搖桿＋6顆鈕，這是大型電玩最早發展出來的控制器新類型。1991年，卡普空推出了格鬥型對戰遊戲「快打旋風Ⅱ」。拳攻擊和腳攻擊名有弱、中、強3段的威力，每一種攻擊都有各自的攻擊距離，威力和招式。而且根據角色的位置和姿勢不同，同一個鈕所出現的招式也不同。

此遊戲另一個重要的特點便是其「必殺技」的使用。將搖桿依一定順序轉動，而後按攻擊鈕便可以，比如說從手中發射出波動拳的指令便是用方向鍵↓↘→再加上拳攻擊鈕。而大呼吸之後口中吐出火焰則是←↙↓↘→＋拳攻擊鈕。這些技巧要使用出來後，其畫面便是當其施展出來後，其畫面便有相當的可看性。玩家更可以根據指令最後的那個鈕之不同，來調節必殺技的威力，軌道和速度。玩家可以依自己的「意思」來選擇他所要的。

玩家在這款遊戲中體驗到另一種不同的樂。以往的動作遊戲中其攻擊模式是固定的，家無從選擇，然而此遊戲改變了這個神話。而且這個遊戲帶給玩家「格鬥」的意味（雖不可以說是完全的格鬥感覺，但已經算是不錯了）。這樣的感覺是許多人追求的，而往後的格鬥遊戲也盡量以追求此感覺爲目標。



▲這是SNK的格鬥遊戲代表作之一，它的按鍵是SNK特有的4鍵式的按鍵，和CAPCOM的6鍵式不同。

自由地設定使遊戲更具真實感

反映在遊戲上的感覺

格鬥技



▲攻擊的模式、種類、強弱等，甚至回合的時間、難易度等都可以隨玩家的意志而改變設定，這便是真實的「格鬥感」。

賽車



▲除了單純的左右移動外，還加入了重心的移動。

運動



▲遊戲的難易度、指令、攻擊模式等也都可以由玩家們自由自在地設定，這便是運動場上的真實感。

情報支配著遊戲

遊戲是一個人見人愛的娛樂工具。而在遊戲界中「破台」（也就是全部過關）是一個很重要的東西。所有電玩迷在玩某個遊戲時一定會以此爲目標不斷地努力。此外，有些玩家也會去找尋開發者的其他用意或是遊戲設計時的盲點，也就因此而產生出各種不同的「攻略法」。而攻略的情報價值很高，所以玩家都以找出自己流的攻略法爲榮。

而這時，另一種革命又產生了，那便是搖捍，按鈕等操縱器。玩家搖動搖桿來移動角色，按下按鈕發射飛彈，除了要完成遊戲，玩家關心的事還包括了操縱系統是否順暢。

而操縱的感覺對於玩家也相當重要。因爲這也同樣關係到遊戲的內容。比如說，有駕駛盤，加油踏板，剎車的賽車遊戲。而這樣的遊戲即使遊戲內容很簡單，也可能因爲這些道具的出現，而使遊戲的樂趣倍增。畫面如果再加上雨水打到的感覺或是引擎的加速聲等，這樣玩家玩起來便會更有眞實感。

而這種類型的電玩遊戲十分受到玩家支持，再加上其特殊的眞實操作方式，在電玩界也引起了一陣旋風。

電玩遊樂場外的動態

在大型電玩（設置在電玩遊樂場中）不斷在質、量上發展的另一方，個人用的電腦遊戲機也開始發展了。而其中又以「掌上型遊樂器」最受到玩家注意。這種遊樂器不僅重量輕，攜帶方便，其遊戲內容也不複雜。而它的十字型搖桿（只有後期作品才有）和操作按鈕更爲後代遊樂器的原理。

而它的特色和以往的大型電玩完全不同，樂趣也不同。而這種掌上型遊樂器的出現，也將人類和電腦遊戲的距離更加拉近。而這樣的劃時代產品到後來更爲發揚光大。而發揚光大的產品便是1983年登場的「任天堂電視遊樂器」（ファミリーコンピュータ）。它那長方型的控制器不知爲多少家庭帶來歡樂。

①轉盤式搖桿



▲可以使用在打磚塊等遊戲，十字鈕變成轉盤式，如此一來使木板可以移動得更快，而且可以做微小的移動。

②電子樂器

▲在1970年代後半到1980年初期造成一股風潮的電子合成音樂。利用機械來製造出音樂，並使原本沒有音樂可以出現在這世上。

③駕駛遊戲



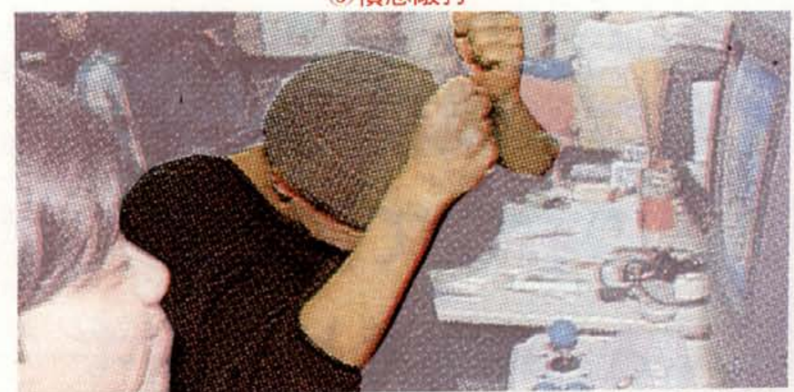
▲這種遊戲在之前曾提到。而當時的駕駛遊戲只是單純的障礙物躲避。有賽車要素的遊戲要一段時間後才出現。

④掌上型電玩



▲ 1980年任天堂所發售的附有時鐘之攜帶型遊戲機。它是屬固定的液晶畫面，一台主機一種遊戲。而十字型搖桿也是在這時發展出來的。

⑤憤怒敲打



▲相信這種行爲你也曾經有過吧！有時因爲一時的疏忽，而無法過關，這時的你可能就會用力地敲打機台。但如此作常會造成操作系統的故障。

普及篇

電視遊樂器進入家庭，而操縱器也邁入新的領域。在統一規格中要創新，要實用，這也是設計廠商最頭痛的問題。



講求廣用性家庭電視遊樂器的搖桿之歷史

任天堂狂熱

當時，如果說到家庭用電視遊樂器搖桿的標準，那便是「搖桿或是大搖桿的方向操縱＋按鈕」。

但是，1983年，任天堂發表了電玩界的新慧星「任天堂主機」（ファミリーコンピュータ）。而此主機的方向操縱系統是採用十字鈕的設計。任天堂所提倡的操縱類型是「操縱器的二端分別爲搖桿和按鈕，並以雙手配合操作」。而這種操作方式十分受到玩家的歡迎，大家也都能接受。特別是左手來操作方向鈕的方式。搖桿（控制器）的用意便是要控制畫面中的角色或是事物。它可以說是人類和畫面間的媒介。沒有了它，電玩遊戲是不可能出現的。不過，這一個任天堂所發表的標準型搖桿，其帶給玩家的有好處也有壞處。好處便如同剛才所說的，它是人類和電視遊戲的重要媒介。而它的壞處便是帶來“痛”。爲什麼說痛呢？相信有不少玩家因爲每天長時間的玩，玩得左右手的姆指紅腫而且痛。這樣的經驗相信你也有吧!?

而這種類型也成爲往後家庭用電視遊樂器的最佳類型。就連現在最新型的Play stat ion 或SATURN等次世代主機的搖桿也逃不出這樣的類型。

這些是不同種類的搖桿

碟型搖桿 泰德



▲十字鈕變成碟形，但是這種形狀的操作效果會好嗎……。

左右連打專用器 科拿米

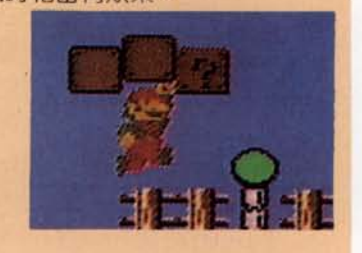


▲「奧林匹克運動會」專用搖桿，2顆按鈕是爲了連打所設計的，造形十分清新。

BPS-MAX BPS



▲搖桿經過不少調整，這種搖桿使用在射擊遊戲等8方向移動遊戲時相當有效果。



掌握硬體普及之鑰的操縱裝置

所謂的第一次任天堂風潮是確立在1980年代中期，任天堂發售了「超級瑪莉歐」和「勇者鬥惡龍」之後。前者是屬於橫捲軸式的動作遊戲，而後者是屬RPG。雖說是2種不同的類型，但是接受者非常多。就連以往從不接觸電玩的人也喜愛上他，以「超級瑪莉歐」來說，在幻想的世界觀中，以簡單而且可愛的角色造型最爲玩家喜愛。隱藏的房間，無限1UP等秘技，這些都因個人的技巧不同，情報消息不同，而使每個玩家所得到的樂趣不同。每個人都爲了自己的目標，而「自在地」操縱瑪莉歐。

當時在日本國外，個人電腦中RPG十分流行。而任天堂也趕上這股潮流推出了「勇者鬥惡龍」。以劍和魔法、公主和龍的世界爲舞台，勇者爲了打倒邪惡的魔王而不斷冒險。在俯視型的原野中移動，和遇到的怪獸交戰，在城鎮式村落中獲得情報並購入新武器。這和以往任天堂遊戲大不相同、而新鮮感十足。動作命令並非使用鍵入單字型，而且選擇一開始便準備好的指令，這對於玩家而言十分方便。

這2種遊戲各自有其吸引人的地方。而任天堂這部主機之所以會受歡迎的原因除了有好的軟體之外，「以相同的搖桿（而且操縱簡單）便可以玩」大概也是原因之一吧。



現形的搖桿

任天堂主機的後繼機，超級任天堂發表的時候，相信有不少玩家十分驚訝。16位元的CPU ，8 PCM 音源等要素之外，超級任天堂所發表的控制器（搖桿）更是令不少人目瞪口呆。

控制器的拿法雖然和以往沒有太大的差異，但是右手所控制的按鈕增加為4個，而控制器的上方，左右各增加了食指可以控制的L、R鈕。方向鈕＋6顆按鈕的控制器（搖桿）。4顆按鈕的位置和機能和以往的控制器大致相同，但是它的L、R鈕卻令人十分懷疑其存在的價值。而這個謎也在超任初期所發售的賽車遊戲「F－ZERO」中獲得答案。

這款類似3D畫面的賽車遊戲，其操作方面有車體的左右移動、加油、剎車等。但除此之外，它還加入了「車體重心左右移動」的操作方式。

這個要素很自然地提供玩家全新的感覺。而重心移動也就是所謂「壓車」，這是個可以令車子快速轉彎的方法。「F－ZTRO」中按L、R鈕的行為，和玩任天堂的動作遊戲時，左右手不斷揮動，按下跳躍鈕時全身就一起跳起來等動作其性質是相同的。玩家總是會無意識地全身一同擺動，這樣的現象相信不少人有過吧！而這樣的動作的出現，與期說是遊戲帶來的影響，還不如說是控制器（搖桿）所帶來的!!



▲PS的鐵拳又是另一種新型態的格鬥遊戲出現，它以按鍵來組合必殺技。



▲對戰格鬥遊戲的名作「快打旋風Ⅱ」，不知道有多少人為了此遊戲廢寢忘食。而此遊戲也變成為往後此類型遊戲的模倣對象。

控制器的未來發展……

不論是大型電玩或是家庭用電視遊樂器，「快打旋風Ⅱ」這樣的作品不斷出現。而這樣類型的遊戲不僅不會停止開發，而且會越做越好，越來越有真實的格鬥意味。這樣的遊戲不僅可以和同伴共同玩樂。而且倆個人也可以交換彼此的情報，其樂趣無盡。

其實這樣的現象並非當時設計出電腦遊戲的目的，當時設計者是為了使人類和電腦有同步的感覺，而如今卻成為玩家個人的感覺。而這樣的感覺也正是為何人類會喜歡電玩了，因為他們無時不刻都想由電玩軟體中去獲得「新的感覺」。但是要獲得這種「新的感覺」，其搖桿也是相當重要的。特別是家庭用的電視遊樂器。即使是標準配備的搖桿，各家廠商也都是卯足全力在開發。這些搖桿不僅要能適用各種遊戲，而且要令人有真實的感覺。為了要開發出令人滿意的搖桿，各家廠商無不全力開發萬用型的搖桿，而這樣的競爭目前已轉換到「次世代主機」上頭了。

①真實感覺搖桿



▲單純為了得到和真品相同感覺的搖桿，所以製造出來的控制器和真品很像。下圖便是柏青哥遊戲專用。

▶對戰型遊戲的最佳搖桿，這種搖桿有記憶功能，可以只按一顆鈕便使用出必殺技。不少玩家都曾擁有此種搖桿。

②模擬搖桿



▲為了令玩家有真實感而設計出來的搖桿。其對於角色可以命令其微妙的移動。

③記憶搖桿



④多按鈕化搖桿



▲在發展編中所得到的結論是「家庭用遊樂器的搖桿按鈕越多越好」。下圖便是次世代主機的一種特殊搖桿。



⑤未來型搖桿!?



▲以指頭的動作來代替按鈕，這樣的構思雖然十分先進，但是如果碰到動作遊戲的話，就怕手指會打結。



次世代篇

1994年來，家庭電視遊樂器正式踏入32位元時代。而控制器（搖桿）也在此產生重大改革。以下便爲您分析未來搖桿的必要因素。



集結了人體工學的最新型搖桿

要求對應軟體的「最低條件」

1994年12月，SONY滿懷信心地發表了32位元電視遊樂器「Play Station」。這台主機一上市之外，發表了各類型的遊戲，有對戰格鬥類、有射擊遊戲。還有賽車等各種類型。除此之外，此主機最令玩家注意的便是它所附屬的控制器（搖桿），有這麼多包羅萬象的遊戲軟體，便需要有一支可以應付所有軟體的搖桿。

而Play Station 的這一支搖桿便符合了玩家的嚴格要求。這支搖桿是經由人體工學所設計出來的，它凸出了二個類似把手的部份，令玩家長時間拿著它也不會手酸。而且此搖桿的按鈕非常多，如此一來便可以應付各種不同的軟體。此外，此搖桿還不只只能用手拿，它也可以放在地板上或是書桌上玩，這一點便是其他次世代主機搖桿所沒有的。對於無法習慣拿著電視遊樂器搖桿的電玩初心者，你一定要試試此搖桿。

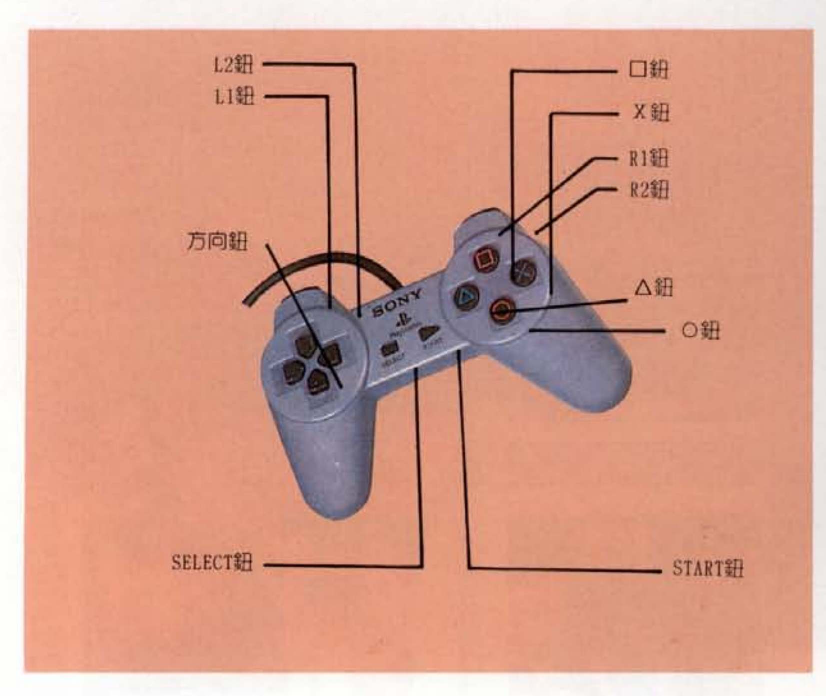
絕妙的按鍵配置和形狀設計

接下來爲大家介紹此搖桿的按鈕部份。它和超級任天堂的設計是一樣，在兩手的食指位置也設計了按鈕。而且是左右各 2 個，總共 4 個（L1、L2、R1、R2）。此外，它的方向鈕不再是十字形的，而是由上下左右四個按鈕來代替。右側按鈕也是 4 個（○、□、△、×）。雖說按鈕多達 8 個，但是這 8 個按鈕各有其功能，有不少遊戲便是 8 個全部都要用到。

接下來的問題是那 4 個上下配置的L1、L2、R1、R2 4 個按鈕。這 4 個按鈕的配置對於玩習慣超任的人可能有些頭痛。對於玩超任的人。他早以習慣以左右的食指來操縱L、R鈕。但如今Play Station 的上方 4 個按鈕、便是食指、中指一起操作。要靈活運用這 4 個按鈕可不是件容易的事。

遊戲的種類越來越多，而搖桿的形狀，功能也越來越令人不可思議。以後的控制器（搖桿）也許可以依照人類的意志操作也說不定。

Play Station的按鈕數（共11個）





▶虛擬實境電玩大舉進攻電玩界，而相對之下搖桿的功能也必需越來越多，以往方向鈕＋ 2 按鈕已經完全不夠使用了。

主機名稱	搖桿的構造
超級任天堂	輸入（方向鈕＋6按鈕），特殊（開始，選擇）。搖桿的上方還有L、R鈕。
VIRTUAL BOY	輸入（方向鈕×2＋4按鈕），特殊（開始、選擇）。2個方向鈕會是今後的標準嗎？
SEGA SATURN	輸入（方向鈕＋8按鈕　），特殊（開始）MD搖桿的原型再加上L、R鈕。
3DO（R・E・A・L）	輸入（方向鈕＋5按鈕），特殊（STOP.PAUSE）。另外還備有搖桿擴張插槽和音聲端子。
PC-FX	輸入（方向鈕＋6按鈕），特殊（LINK、選擇、模式×2）。唯一採用切換功能。

輸入裝置界的精英也參戰Play Station

看到Play Station（以下簡稱PS）的搖捍時，相信有不少人都會覺得很驚訝，看到擁有這麼多按鈕的設計，連我都覺得有些不可思議。

不過，說句實在話，即使是如此多彩多姿的搖桿設計，有一些較特殊的遊戲還是無法有效地配合。以附屬型搖桿而言，不僅成本要低、功能要強、操作要佳。這些條件此搖桿都做到了。但是它畢竟是屬於手拿型的，根據玩家的反映，他們還需要一個較平面的搖桿。什麼是平面搖桿？簡單說來便是「大型搖桿」。

這一次我們爲PS製作了一個大型的搖桿（ファイティングスティック），也是基於上述的原因。以手的疲勞度而言，小搖桿可能玩幾個小時就酸的不得了。但是這種大型搖桿的設計是和大型電玩相同的，直立式的方向搖桿設計，按鈕和按鈕間的距離也加大。這樣玩起來便會比較輕鬆，搖桿除了講求功能之後，附屬機能也是目前的一大賣點，如記憶、連發等，這些都會是將來控制器（搖桿）的走向。

今後，我們還會繼續配合PS的軟體，推出適合的搖桿。硬體的功能越強，而按鈕的數目也越來越多。這或許是軟體隨著主機而發展的原因吧！軟體越是複雜，硬體製造廠商相對也會推出按鈕多，功能強的特殊搖桿。以目前的情況看來，搖桿是跟著軟體跑。而且「沒有這種搖桿，玩起來不過癮」的聲音越來越多了。身爲硬體製造廠商的我們，當然也會呼應玩家的心聲，繼續爲大家做出適合的控制器（搖桿），也希望玩家多給我們建議。對於硬體廠商而言，如何掌握消費者們的喜好，總是列爲開發新產品所必須知道的極重要資訊，而關於這方面的知識，除了靠市調之外，最重要的還是靠各使用者的告知，所以諸位，千萬不要讓你們的權利沈默了。

今後會有「究極控制器」的出現嗎？

不論是電腦或是電視遊樂器，如果你單看其種類，你會發現其有各式各樣的形狀和輸入方法。

賽車遊戲的控制器，不僅方向盤，加速油門，剎車樣樣俱全，就連排擋桿都有。飛行模擬遊戲，飛行桿、儀表板也都是栩栩如生。高爾夫球遊戲也有一個圓型的轉盤來控制力量，甚至有模擬眞正球桿的模擬器，而這些都可能是未來搖桿的走向。

但是，事實上搖桿走向眞實性是很好的，但是大家不妨再仔細想想。如果現在有了一個方向盤型的搖桿出現，而且對應了一款賽車遊戲。可是這個搖桿可能只能玩此類型的遊戲而已。「一個搖桿對應一個遊戲」的想法雖然很好，而玩家也可以得到更眞實的感覺。但是，成本的問題可不能不考慮。

另一方面，有人曾預言新形態的輸入裝置，這便是目前最流行的「虛擬實境」。利用電腦動畫來構成假想的世界，而後再利用特殊的控制手套，畫面頭盔來體驗這擬似眞實的世界。但是這樣的輸入，輸出同一體的主機，目前要推廣的話可能有些困難，但是「單以手動來輸入」的可能性，可能在不久的將來便可以實現。甚至也可能出現以腦波來控制的機器。

最理想的控制器便是「任何一種遊戲都可以對應，而且可以充分體驗到那個遊戲不同的樂趣，不同的眞實感」。以手指來控制的搖桿，以目前的情況而言，似乎已經發展到極限了吧！或許一、二年後便會有另一種「新標準」的控制器（搖桿）。



▲轉動型搖桿，這是賽車遊戲最新的操作方式。此爲PS實感賽車的對應搖桿。


徹底大解剖!!
RESET
POWER
PlayStation
1
SONY
PlayStation
SELECT
START


PlayStation
硬體資訊大介紹
SONY
OPEN



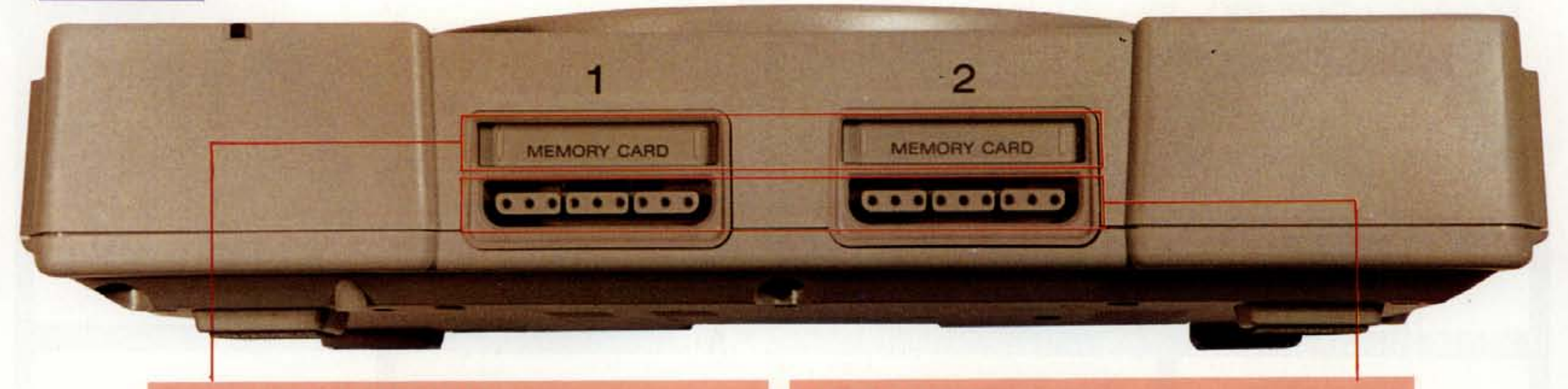
在去年的11月至12月，電玩業界正式進入了次世代主機的激烈競爭時代。在這 2 個月份中，ＮＥＣ亦發售了32位元的新遊戲主機—PC-FX，連同最先推出的SEGA-SATURN，12月23日上市的SONY PLAY STATION如何在32位元的新硬體中脫穎而出呢？一起來研究ＰＣ卓越的表現能力。

PLAY STATION在現今的32位元主機中，其色數是可同時展現出1677萬色，其他的次世代主機最大發色數目也皆定在1677萬色，不過同時可顯示的一個畫面。最大顏色卻還是有限制的。

PLAY STATION的電腦繪圖特性非常強，而電腦繪圖的解析度也十分高，它使用了32位元之的特製品RISC CPU和數個不同的演算晶片，所以PLAY STATION性能非常好，遊戲畫面十分美麗。

雖然售價僅日幣 3 萬9800元，不過卻是經過最完善規劃且被設計成最上級的遊樂器硬體。PLAY STATION是一部頂尖級的 3 次元圖解專用機器，它的性能和數百萬元級的工作站電腦不分上下，目前加入的軟體製作廠商已經超過了一百五十餘家，在軟體供應上是一定沒問題的，那麼各位是不是可以安心選購了呢？歡迎您進入PLAY STATION的超幻想世界。

正面



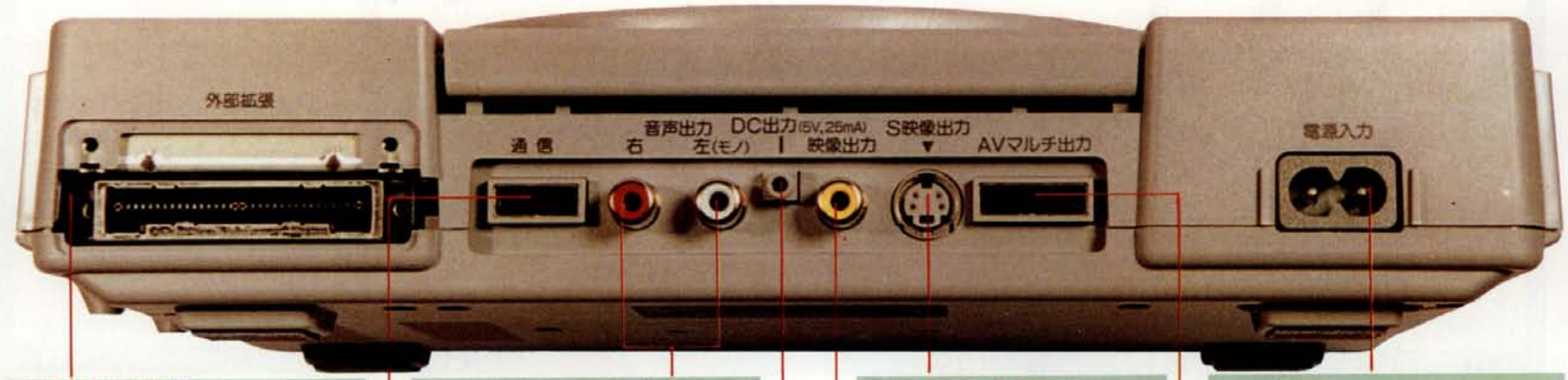
MEMORY CARD插槽

記憶卡就是插在這裡，而１Ｐ和２Ｐ分別有插槽，電源關閉才可以進行放入、取出的動作。

操縱器拉續口

在這位置上是操縱器接續的地方，隨主機一起賣出的僅一個操縱器，第２個操縱得自行購買。

背面



外部擴張插槽

未來發售的周邊設備（Video-CD介面、相片ＣＤ介面、電子書籍介面）就是使用這個插槽來接駁的，不久將來就會使用到外部擴張插槽。

聲音左右聲道輸出端子

聲音輸出是立體的左右分離高音質，如果接續在擴大器上透過大喇叭音箱輸出的話，玩遊戲會更加過癮。

Ｓ影像輸出端子

使用ＹＣ分離來呈現比美ＲＧＢ影像輸出的畫質，只要是電視有這種Ｓ端子的搭載，那麼便可以表現出這種清晰穩定的畫面效果。

電源導線

是隨主機附屬的電源插頭，只要將插頭插在電源座上就可提供主機所需的電力，使用的伏特數為日本規格的100V。

通訊端子

是要另行購買兩人對戰的導線，利用對戰的導線就可以接駁２台PLAY STATION進行對應的對戰遊戲。目前已有數款遊戲正在開發中。未來在遊戲上會有更刺激的相互競爭比賽方式。

ＤＣ輸出端子

是輸出影像的地方，這個端子輸出的影像是畫質比ＡＶ端子差的影像調變裝置，接續方式是連接在電視機背後的天線端子處

影像輸出端子

一般電視都有的Video端子輸入的端子，這是一種最標準的影象輸出方式，其呈現的畫質比ＲＦ輸出的畫質好，不過比起Ｓ影像就差很多了。

ＡＶ輸出端子

這種影像輸出的方式是採色彩基本色紅、綠、藍直接輸出的ＲＧＢ方式。使用這種另行購買的導線還必須搭配有ＲＢＧ輸入的電視，其呈現的畫質也是最完美的。



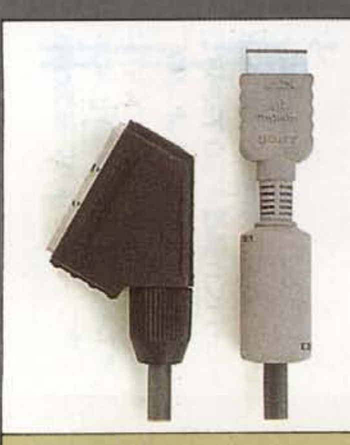
操縱器

設計十分特別的PLAY STATION操縱器。十字鈕採獨立式而右側的４個按鈕△、□、×、○也各有用途。除了選擇鈕和開始鈕之外，操縱器前方分別裝置有L1L2和R1R2等４個按鈕，如果要２Ｐ同樂就必需自行購買另一個操縱器。

記憶卡

玩模擬遊戲或角色扮演記錄進度是必要的，而PLAY STATION就是使用這種小巧的MEMORY CARD。一片記憶卡的容量是128K BYTE的容量，最大的記憶量為15個單位，而一片記憶卡可使用至少10萬次的存提資料。





ＲＧＢ導線

可將PLAY STATION的影像與聲音利用直接輸入到電視機上。由於是ＲＧＢ輸出的畫面，因此解析度非常高。一般ＡＶ輸出影像不清、滲色的情形完全不見了。



對戰導線

如果想兩個人在不同電視上進行２台PLAY STATION遊戲，那就得使用這條對戰的連接導線。兩人同時對戰的遊戲目前正開發中，今年內將會推出，到時候就可以和朋友好好的較量一下電玩技巧啦。



Fighting Sticks

這是HOR1電機發售的戰鬥搖桿，每個按鈕皆搭載連射機能，而且每秒鐘連射能力是20發子彈，搖桿的底採鐵製的。因此本體上相當穩固。



滑鼠

模擬遊戲〝Ａ列車Ⅳ〞對應的操縱裝置。接續方法非常簡單，和接續操縱器的方式、位置相同，未來的電腦版移植遊戲，當然使用這種有趣的小滑鼠來操縱最合適不過了。



Controller操縱器

太陽電子推出的這個操縱器是以半圓形的方式設計，最大的特點是格鬥遊戲中的必殺技可透過每一個按鈕（包括Ｌ、Ｒ）來登錄。有了這個操縱器玩格鬥遊戲更加順手。



ASCLL PAD

亞斯基株式會社的製品。外形和PLAY STATION附送的操縱器大小是相同的，同時在操縱器也加入了各種連續發射和慢動作的設定，是非常細緻的操縱器。



NEGCON賽車操縱器

和實感賽車同時推出的拿姆科賽車操縱器。一般的操縱器是固定式的，而這個操縱器卻可作出微妙的動作，其因是中央的一條軸可設定強弱的轉彎特性。是賽車遊戲致勝的重要利器。



Fighter Stick

亞斯基製作的格鬥類專用大型搖桿。除了重視方向移動的標準感覺外，連續發射和慢動作機能親切搭載。底部亦採用鐵板構成，重量感蠻好的。

徹底探討卓越硬體機能

新推出的次世代遊戲主機乍看之下真是吸引人，而且每台主機都是32位元的硬體，它們的優點都是傳統遊樂器上看不到的，那麼在這個特輯知識篇部份，爲電玩迷徹底檢證PLAYS STATION強力的硬體能與市場競爭方式。相信在看過本篇報導之後，玩家們會更體驗到這主機 的魅力。

PLAY STATION性能表

CPU	32bit RISC R3000 CUSTOM
命令讀取	4KB
資料讀取	1KB
CPU動作週波數	33.8688MHz
	30MIPS
記憶體	主要RAM 16M bit
	影像RAM 8M bit
	聲音RAM 4M bit
動畫拼合	最大4000個（1／60秒）
解析度	256×224至640×480
色彩能力	1677萬色
GTE能力	450萬個頂點（150萬個多邊形）
	每秒最多35萬個多邊形
聲音能力	PCM 24頻道
動畫放映機能	採JPEG影像壓縮方式
與放映時間	CD-ROM一枚約35至74分鐘全彩放映。
AV輸出	RGB・S・AV・RF・RU輸出



◀以GTE幾何演算來表現戰鬥的場景，不但在人物肌理的描繪上相當生動，就連背景也很眞實。

中央處理裝置CPU

RISC CPU R3000就是PLAY STATION的心臟部份，它是採32位元的RISC型處理器。CPU的效用是演算各種資料，而PLAY STATION在資料擷取4訊息的傳送大約是超級任天堂和MEGA-DRIVE的2倍速度，而CPU的演算速度則比上述機種快到3至4倍，因此資料在讀取中等待的時間是不必太久的。採用RISCCPU的原因是可將CPU輸入的命令給予單純化，而達到高速演算的效果。

※所謂CPU就是CENTRAL PROCESS UNIT的縮寫。

GTE幾何演算engine

PLAY STATION是使用最高級且最高價位的專用電腦而研發的GTE專用型式。GTE的最大特徵是可以表達3次元的電腦向量繪圖（多邊形），而且能高速的計算出多邊形的數個頂點，多邊形座標變換的方式亦可由GTE設定原始資料並施予各種光影效果和電腦貼圖的工作。多邊形最大表現數目為450萬個頂點，當然了多邊形表示數目越多，畫面就更加逼真更有看頭了囉。



▲經過GTE幾何演算後的畫面展示，更顯得其眞實性。

GPU影像處理器

GTE是負責計算多邊形所構成的畫面，而且處理量非常驚人，而GPU則負責有關二次元的影像處理。PLAY STATION的動畫拼合能也相當出色，在2次元的圖像中一個畫面可以表現出300個動畫拼合的角色，而且可以在動拼合的圖形上進行擴大、縮小、旋轉、變形等特殊效果加工。這部份的性能和遊戲中心的電動版硬體大致相同，因此要在PLAY STATION硬體上製作和電動版同等級的遊戲，絕對沒問題而且還可能超越電動版的品質呢。

ＭＤＥＣ資料延伸器

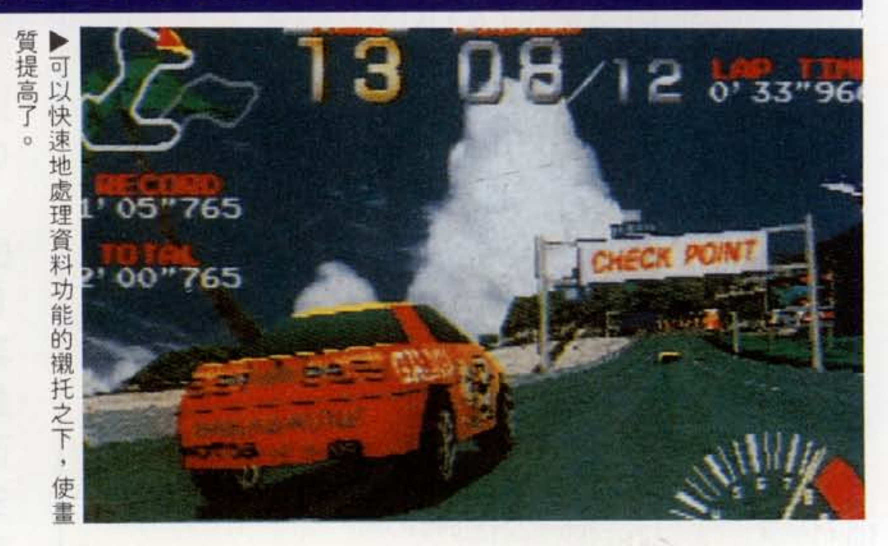
CD-ROM的優點是擁有540 MB的超巨大容量，因此用來儲存實際的影像資料是最佳的選擇。利用ＭＤＥＣ來高速處理畫面，就可播放出一片CD-ROM 35分至74分鐘的全彩色動畫來。ＭＤＥＣ除了能豐富軟體的內容之外，同時也節省了容量消耗的問題，相信不久一定有比〝犯罪剋星〞還要出色的精彩動畫在PLAY STATION軟體上出現。

ＳＰＵ音響處理器

除了多邊形和動畫拼合能力受人注目之外，PLAY STATION的聲音表現也是非常迷人的。ＰＣＭ 24頻道的結構是偶輸出量子化bit數16bit的周波數44.1 KHz的單位來輸出，基本上和ＣＤ的數位音源相差無幾。音源方面表現得可圈可點，想在PLAY STATION主機上感受身臨其境的遊戲配樂，是絕對可能的。

分散・並列處理可達500MIPS

PLAY STATION的演算處理工作是各部份相互配合而完成的，而在ＣＰＵ、ＧＴＥ、ＧＰＵ通力合作下，可同時處理的遊戲資料是500 MIPS。一般的普通電腦MIPS數約只有數MIPS或數10MIPS，MIPS是電腦的計算能力單位，然而PLAY STATION竟然和工作站中的專用電腦相同等級真叫人佩服呀。此外，分散、並列處理２次元和３次元的影像或是捲軸也是非常的高速。今後PLAY STATION推出的遊戲也會朝著高畫質、多樣化畫面的遊戲發展，PLAY STATION的使用者可有得樂了。



▶可以快速地處理資料功能的襯托之下，使畫質提高了。

SEGA SATURN、PC-FX及３ＤＯ

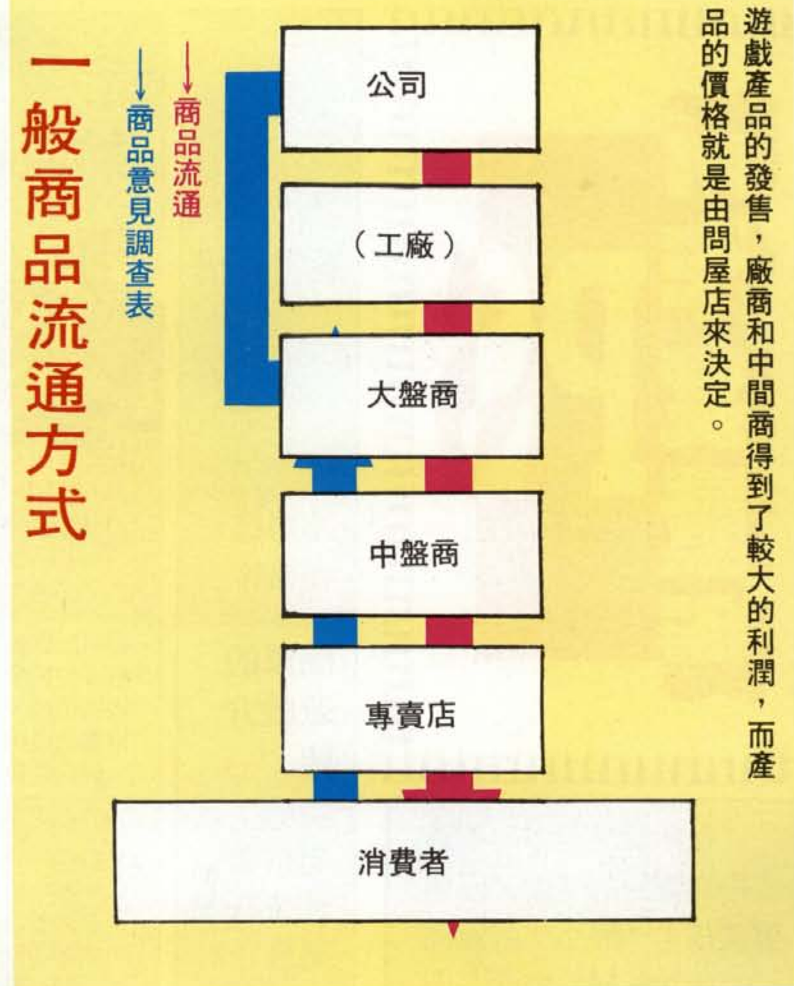
新的次世代主機都推出商品的作戰計畫，怎樣才能在次世代主機戰爭中取得最大的優勢呢？這可真是一場龍爭虎鬥呢。SEGA的SATURN（土星）性能也是非常棒，而且在16位元主機MEGA-DRIVE的流通網路上，使得這款32位元主機有了很好的推銷據點，同時日立電器的Hi-SATURN、勝利音產的V—SATURN，也將SEGA的玩具中心結構擴張至家電業層面，今後和SATURN互換的其他主機將聯手來打擊其他的次世代主機，而且是來勢洶洶啃。在這裏再爲大家說明一點，那就是HI-SATURN和一般SATURN之不同的地方在於HI-SATURN裏面多了可以欣賞VIDEOCD的配備。還有，SEGA也推出了外型類似原先的MD之32X主機，而且其週邊設備也陸續地推出。此主機目前也正逐漸成長中。

PC-FX是ＮＥＣ公司所推出的32位元新系統主機，而且是款強調動畫機能的硬體。新開發完成的２個介面可使得PC-FX和ＮＥＣ個人電腦PC-98達到互換性，很快的PC-FX就可在PC-98的網路上流通起來了。

另外還有一種次世代主機，這款主機可說是所有次世代主機的元老，那就是打著ＰＡＮＡＳＯＮＩＣ品牌，由松下電器股份有限公司推出的３ＤＯ，而且繼松下之後，三洋電器及韓國金星也陸續推出３ＤＯ。目前次世代主機中配件最多的也是３ＤＯ，計有解壓縮器、滑鼠、大型電玩手把、卡拉OK混音器、重低音喇叭組合等多項配件，由於週邊設備的衆多，因此有些消費者也把３ＤＯ列爲購買的對象之一。

ＳＯＮＹ新流通市場策略

電玩革命新方式設計的PLAY STATION是目前上市的所有次世代主機中價格最便宜的一部，相信玩家在選購次世代主機時，一定會為其高性能、低價位所吸引住，因為終於有了消費和利潤平衡的全新流通市場競爭。從右側的圖表中可看出這是一般商品的流通方式，是由軟、硬體製作公司到專賣店之後才至玩家手中的流程，而這是中間的繁雜階段亦意謂著消費者必經過很多手續才能取得電玩用品。整個商品的需求平衡是決定於各個研發廠商的決策，而且軟硬體廠商的需求供應也皆不同。因此如果衆多軟、硬體廠商加入開發某款遊戲主機的軟、硬體周邊，那麼消費者就會覺得這個遊戲主機比較吸引人，而且未來的發展一定無可限量。但是這一種軟、硬體廠商相互結合的組織方式並非一朝一夕所能成立的，所以如果一款主機沒有衆多的第三廠商加入軟、硬體製作行列，那麼相對其競爭市場就不太有利。到底這是好還是不好呢？ＮＥＣ的PC-FX告訴了我們答案。

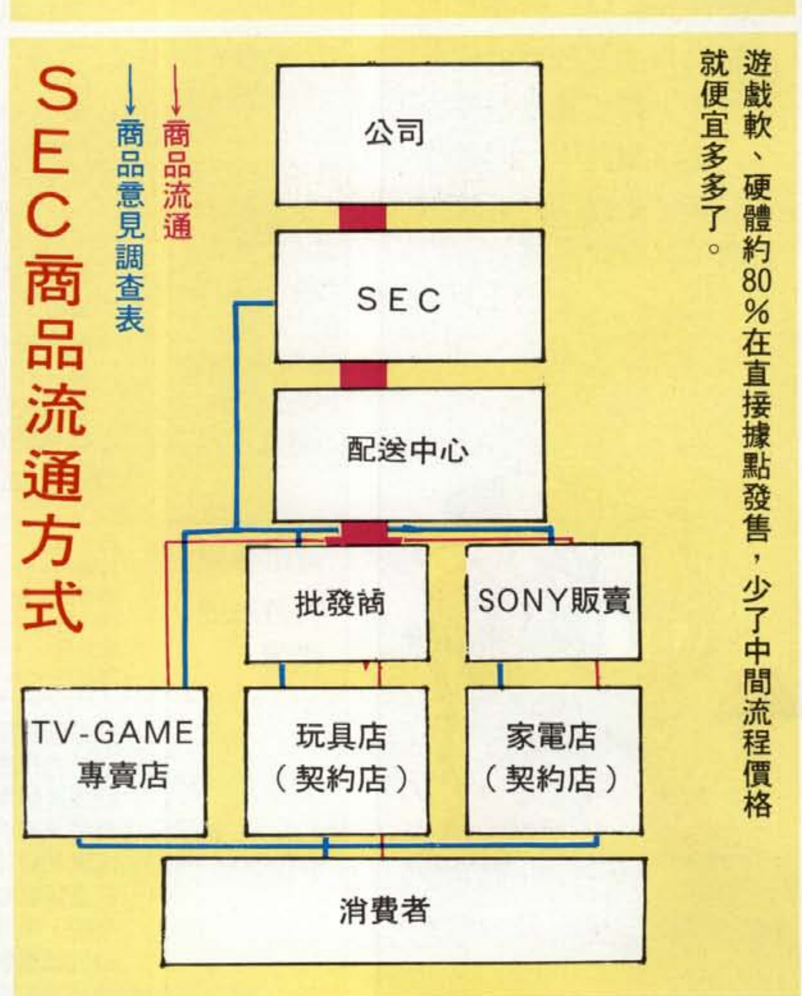


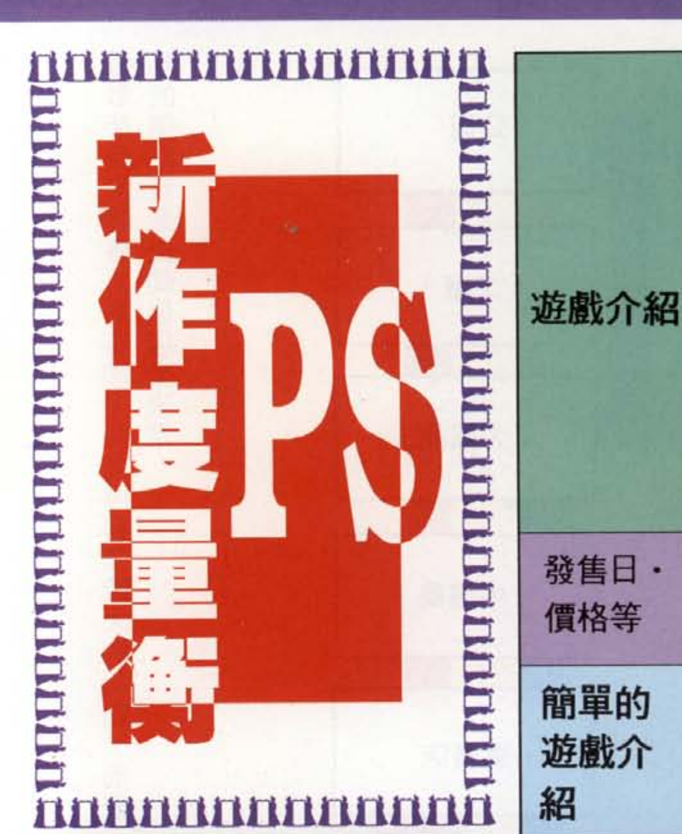
新的流通方式令人期待

在第三軟體廠商的加入部份，PLAY STATION的高性能、低價之發揮了效用，但是整個組織卻產生了不妥協點，為達成平衡的改革ＳＯＮＹ電腦公司成立了全新的組合系統ＳＥＣ，而ＳＥＣ的主要任務是將第三軟體廠商製作的商品送往專賣據點，這個動作大大的減少了中間繁雜的流程。

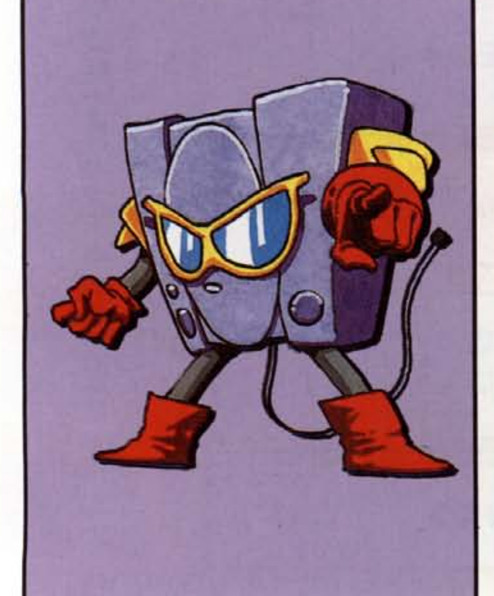
目前已有多家的電玩販量店採直接契約的方式加入成為專賣店，而軟、硬體周邊也直接的輸入ＳＥＣ屬下的電器專賣店中。其他的電玩商品配方式也是如此的，全部由日本的ＳＣＥ中心負責。為了吸引更多人購買PLAY STATION軟體，在日本的各大錄影／音帶中心也設有軟體的銷售點，要重視消費者購買軟體的方便性，這該是最貼心的販賣產品理念吧。

上述的方法好處是流通商品的過程縮短且加快，成本當然也跟著下降，所以軟體的價位也取得了更合理化。在流通商品的各大據點中，ＳＥＣ亦擺設了為數不少的試玩／新作展示機，配合著軟體調查意見表的要求回收，就能買賣情形和消費者需求的方向。





從PS發展至今，不過短短幾個月的時間，已儼然造成了一股不小的風潮。其發售軟體的數量在同時期發售的幾款次世代主機之中，可以算是最多的了，在本單元中，將為你介紹其中最熱門的十餘款軟體，並探討其優劣。





	ACT 熱血親子	ACT 旋轉球大賽	ACT 女王爭霸戰
遊戲介紹			
發售日・價格等	TECNO SOFT 94年12月3日發售 ¥5800	TIME WARPER 94年12月3日發售 ¥6950	波利古拉姆 94年12月22日發售 ¥7800
簡單的遊戲介紹	從日比野親娘，或是其他 3 位角色中選擇一位操作角色，來擊倒邪惡集團的橫捲軸動作遊戲，並有各種必殺技。	通過各式各樣的障礙物及突起物，將球引導到終點。而在這些區域也可以各種方向來傾斜移動。	是一款有實攝 2 人主角的格鬥ＡＣＴ遊戲。除了可由指令使出必殺技外，並可購買秘寶與魔法，來使體力回復。
可供參照的遊戲優劣度 打○者為優點，打×者為缺點，而框內之數字代表可購買度的參考數值，希望玩家們能多做比較與判斷後，去購買你們所喜歡而且又好玩的遊戲。	○角色的設定非常有趣，並可移入感情。 ○必殺技很華麗，而且用單鈕即可使出。 ○一關一關的進行很順暢，可藉由刺激性來消除一些煩悶。 ○舞台的構成很豐富、並且很有趣。 ×敵人一增加的話，角色處理速度會變慢。 ×角色的圖像設定不是很美、動作也生硬。 ×讀取時間過長。 ×敵人圖案過於單純 ×雖然是ＡＣＴ遊戲，卻無法感覺出ＰＳ所應具有的魅力。	○簡單的遊戲系統，誰都可以玩。 ○非常有趣，所以可以每天不斷的玩。 ○本身雖是屬於舊遊戲，但在電玩上遊戲的感覺卻非常具有新鮮感。 ×操作上較為複雜，而且也不好控制。 ×在遊戲中似乎看不出來盤面的轉動。 ×在牌子的區別方面，若是不一次掛上去，就無法再度前進。 ×接關的次數有所限制，並沒有對應措施，易使人沒信心再玩。	○敵人角色的設計，既漂亮又富有個性。 ○可利用商店及道具來增強戰鬥系統很別出新裁。 ○技法指令容易記，對初學者很有助益。 ○對於主角的格鬥動作很講究的去製作。 ○開幕畫面與結束畫面的演出頗具看頭。 ×敵人角色的設計上由於過高，與角色相比較，顯得比率上不一致；另外動作也混亂了些，有礙視力。 ×實攝角色與卡通角色相搭配，很不協調。
可供參照的遊戲通信簿	角色構成……3.0 音樂……2.7 購買度……2.1 操作性……2.1 認真度……2.2 獨創性……2.0	角色構成……2.5 音樂、效果音……2.8 購買度……2.7 操作性……2.3 認真度……2.5 獨創性……3.3	角色構成……2.4 音樂、效果音……3.0 購買度……2.2 操作性……2.7 認真度……2.2 獨創性……3.4
嘟嘟的建議	遊戲可說是「街頭快打」式的代表作品吧！必殺技及設定的獨特性都很令人滿意，不過其完成度卻稍感不足。但對於這類遊戲的喜好者們來說，推薦你們可以去玩玩試試看！	這一款遊戲的規則很簡單、相信任何人都可輕易的玩。而構成面上也是由簡單漸趨困難，另外遊戲的對白可使初學者更容易去了解。不過對高手卻有操作性不良，接關次數過少缺點。	本格鬥遊戲的規則可算是嶄新的。而以ＰＳ機能所製作出的角色動作也有如動畫般的細膩。在對戰中很能吸引人的投入，所以建議玩家能在對戰時，全神貫注下去體會遊戲的樂趣。

ACT	RPG	RPG	RPG	SLG
鬥神傳	**罪惡剋星**	**國王密令**	**宇宙神鷹**	**A列車Ⅳ**
達卡拉 95年1月1日發售 ￥5800／雙打	新力電子 94年12月3日發售 ￥5800／記憶卡對應	帕沙軟體 94年12月16日發售 ￥6300／記憶卡對應	福洛姆軟體 95年1月27日發售 ￥4800／記憶卡對應	亞德迪克 94年12月3日發售 ￥7800／記憶卡對應
利用ＰＳ之機能來生動的表現出多邊形的格鬥遊戲。８位主角都有其特徵的服裝與必殺技、並有２位隱藏頭目。	依多邊形表現所進行的３ＤＲＰＧ遊戲。基本攻擊上感覺很順暢，不須複雜的操作程序，主題曲由宍井夕子所唱。	用３Ｄ方式表現的眞實性ＲＰＧ遊戲。在充滿變化的舞台上可進行劍與魔法攻擊，所有角色都經過多邊形處理過。	以電腦版爲藍圖，並用３Ｄ視點的ＲＰＧ遊戲。玩家將乘上可使用３種武器的「ＶＦ－９」機器人來進行探索。	非常受到歡迎的電腦版鐵路經營ＳＬＧ遊戲移植版。玩家將敷設鐵路、發展城鎮，並經營事業使之成長下去。
○角色們都極富魅力。 ○動作非常流暢，追擊時的視點移點也頗具臨場感。 ○有千變萬化的技巧，必殺技方面更是華麗。可以無須考慮的使出必殺技來攻擊。 ○以自動防禦或ＬＲ鈕的必殺技攻擊，對初學者來說也很簡單。 ×８位主角的平衡度不完全。 ×ＢＧＭ的迫力不足。 ×沒有投擲式的必殺技，另外持有全員武器的戰法之角色變化，稍嫌少了一點。	○動畫式的角色很漂亮，尤其結束畫面的動畫式演出更是精采。 ○戰鬥場面很是刺激、操作上也很簡單。 ○３Ｄ畫面順暢，不會有移動時的焦慮感。 ×戰鬥時的游標組合較爲困難。 ×３人一組的陣容中，就只有一人能參加戰鬥，似乎有點矛盾。 ×無法邊戰鬥邊移動，被攻擊命中的話，會有無法反應的感覺。 ×生命值不容易看見。 ×開場畫面的感情移入稍嫌艱辛了些。	○很有逼眞感，舞台上的微暗效果，更是營造出應有的氣氛。 ○雖然不能說它的動作非常的流暢，但卻有其巧妙獨特的地方。 ○地圖並非平面式的，所以可以越往裡頭前進，越顯出其樂趣。 ○以主角的視點來戰鬥時，移動時的上下搖晃，具有逼眞感受。 ×操作性並不是很好，用劍及魔法攻擊敵人，不容易命中。 ×由於地圖過於寬廣，讓人會不知所措。 ×戰鬥速度較緩慢。	○價錢蠻公道的。 ○近未來的設定與機械設定很不錯。對喜歡設定東西的人來講，很具有挑戰性。 ○移動速度可變化調整，所以展開時並不會慢吞吞的。 ○移動的畫面頗具逼眞感。若能對地圖的表示及開始的設定了解的話，初學者也能很快進入情況。 ×在習慣戰鬥方法之前，須花費一段時間。視點變化不好操作。 ×畫面內量表過多，使人辨別不易。	○可自由的敷設通往自己城鎮的鐵路，別具一番風格。 ○電車及城鎮街景變化很多，而且橫向視點也是遊戲魅力之一。 ○ＰＳ版所獨有的「車窗模式」、隨時觀看都不會厭煩。 ○經營鐵道來使城鎮發展，同時也可增加資金，故自由度很高。 ×此遊戲系統較爲複雜困難，使用手册也厚厚的一本，所不仔細讀取是不行的。 ×序盤裡很困難，恐怕初學者不易理解。
角色構成……4.5 音樂、效果音……3.6 購買度……4.5 操作性……4.2 認眞度……4.3 獨創性……3.9	角色構成……3.5 音樂、效果音……3.5 購買度……3.2 操作性……3.0 認眞度……2.9 獨創性……3.2	角色構成……2.7 音樂、效果音……3.3 購買度……2.9 操作性……2.5 認眞度……2.5 獨創性……3.2	角色構成……3.3 音樂、效果音……3.8 購買度……3.1 操作性……2.5 認眞度……2.8 獨創性……3.1	角色構成……3.1 音樂、效果音……3.3 購買度……3.5 操作性……3.1 認眞度……3.7 獨創性……4.0
用多邊形所表現出來的動作很是逼眞，這對喜愛格鬥遊戲的玩家而言，與「ＶＲ快打」及「快打旋風Ⅱ」的遊戲有些類似，所以即使是初玩的人也可依搖桿設定來進入情況。	這款單純又容易理解的遊戲，相信任何人都可以輕鬆的去玩。對於不會討厭３Ｄ立體式的人來講，本款遊戲的確可滿足你們。不過實際上，遊戲中的ＳＬＧ及ＡＣＴ成份很高。	３Ｄ式的舞台畫面，其氣氛非常具有魅力，而且完成度也很高。另外自由性也不錯，不過在速度及系統上，要等到主角能力度強後，才會提昇，所以想要破關，必須要有耐心才行。	擁有獨特的世界觀及機械的自由設定，都可說是本款遊戲的魅力所在。不過對初學者來講，表示部分和操作方法是較難設定的，但是若你也想進入遊戲裡的世界觀中，不妨購買看看。	所觸目到的印象和遊戲的目的，都會令初學者也想去摸摸看。不過，由於其指令與程式等，需要有高度的理解力才行，因此可說必須要有某種程度才玩得起它，尤其電腦迷一定要買。

STG	STG	STG	AVG	AVG
極上瘋狂大射擊	坦克大戰	雷電計畫	MYST	銀翼殺手
科拿米 94年12月3日發售 ¥5800／雙打	拿姆科 95年1月27日發售 ¥5800／記憶卡對應	西武開發 95年1月27日發售 ¥6800／記憶卡對應	巴克軟體 95年1月27日發售 ¥5800／記憶卡對應	新力電子 95年1月27日發售 ¥5800／記憶卡對應
在大型電玩中博得許多玩家肯定的遊戲之PS版。遊戲中具有超個性的角色，無論男女老少都會為之一笑。	操作著「小獵兔犬」式的坦克車，來擊仍敵機的對戰型3D射擊遊戲。整體畫面很大，對戰時會分割成2畫面。	這是組合使用縱捲軸的2款業務用作品而成的遊戲。遊戲中備有3種模式可供玩家選擇，擔當者為開發者自己。	這是一款很有探險味道的冒險遊戲。它並不是以指令來表示，而是依畫面上各處的插梢，來選擇行動，進行對話。	這個是從好幾層的舞台中，來裝置探索裝備的一款冒險遊戲。畫面以3D方式表現，動作流暢，而且也很漂亮。
○完全從大型電玩中移植過來，真是不錯。 ○角色們的滑稽可愛動作等，再加上從各種遊戲中所模倣過來的有趣畫面很多。 ○威力提昇的方法與遊戲難易度等都有設定，所以從初學者到高手都可稱心的遊戲。 ○價格上並不算貴。 ×讀取時間過長。在敵人頭目登場前，與舞台結束時的讀取時間過份的冗長。 ×畫面處理部份過多。 ×須對符號理解，否則無法繼續前進。	○遊戲規則簡單，可很快分出勝負。 ○在陰影部份，或是突然會飛出來的攻擊，還有從背後的攻擊等等，頗具刺激感。 ○忠實的從大型電玩中移植過來，並依紋理處理來增加逼真感。 ○對戰時很有趣，勝利後更能享受其滋味。 ×2P對戰時，分割成2個畫面。 ×坦克性能無法與戰略相配合，結局只剩兩隊在進行戰鬥。 ×不好連接位置關係。 ×與實際畫面有出入。	○完完全全的從大型電玩中移植，而且沒有不會操作的問題。 ○有很親切的連射鈕設定與難易度設定。因此可隨能力去調整。 ○可無限續關來增加對破關的熱中度。 ○在開場畫面裡有效又多彩多姿的戰鬥方法很多，可從中學習。 ×在畫面左右的插畫模式之人物，由於較小，不太容易看出來。 ×遊戲中途無法再變更回到遊戲起點。 ×與Ⅰ、Ⅱ集比較，似乎是差不多。	○圖像畫面可說華麗無比，看過後很可能就會被吸引住。 ○用游標來操作，而插梢系統的玩法更讓人容易去玩。 ○造訪許多神秘未曾去過的地方，很刺激。 ○效果音樂也很棒。 ×故事內容似乎不怎麼樣，若能再具有一點目的意識會更好。 ×全是美國式舞台。 ×提示太少了，而且世界觀的設定年齡層高了些。 ×遊戲屬於閉鎖性，讓人無解放的感覺。	○遊戲一開始的圖像非常漂亮。視覺符號亦很華麗，所以常令人看到就想去玩它。 ○操作性優良，可平順的進行遊戲。 ○自動測繪與自動照準等部分都有很貼切的設計，故易於操作。 ×敵人的動作單一化。 ×在防禦概念上，損傷表的對應指示並不是很好，另外在閃避的道路上略嫌狹窄些。 ×3D立體的圖案背景，易使眼睛錯亂。 ×遊戲類別點模糊，不知應屬哪一類。
角色構成……4.1 音樂、效果音……3.9 購買度……3.8 操作性……4.9 認真度……3.0 獨創性……3.5	角色構成……3.6 音樂、效果音……3.4 購買度……3.2 操作性……3.2 認真度……3.5 獨創性……3.8	角色構成……3.3 音樂、效果音……3.4 購買度……3.9 操作性……3.3 認真度……2.8 獨創性……3.8	角色構成……3.1 音樂、效果音……3.2 購買度……2.8 操作性……3.3 認真度……3.7 獨創性……3.7	角色構成……4.1 音樂、效果音……3.7 購買度……3.8 操作性……3.3 認真度……3.7 獨創性……3.7
整體上來說給這款遊戲的評價很高，而且因為是2片裝，所以價格上算是便宜。而在角色與BGM上，因為是科拿米所製作的，品質方面絕對沒問題，這也是大家所公認的。	反正就是射擊，像這種簡單的玩法，相信每個人都會吧！遊戲中可感受那種射擊感與移動時的爽快感，只可惜它不具有戰略性，否則會更好玩。而3D畫面也較不易掌控位置關係。	從大型電玩中移植過來的這款遊戲，在PS中以¥6800價格來販賣算是不貴，因為它也是2片裝型式。但在難易度上，卻有贊否兩派，畢竟對不擅射擊遊戲的人來說，或許它難了點。	擁有高品質的畫面，並以3D表現出動作的流暢，是款視覺享受上的遊戲。此外，音聲，效果音方面的品質也很高，不過在移動中，圖像畫面的映像太強，易使人眼睛疲勞。	本遊戲的圖像，可說是從電影中所移入進去的。而在遊戲進行，除了可不時的觀看欣賞到美麗畫面外，對於無法知曉前方是何地的冒險行徑，也可讓人產生神秘感而小心翼翼去前進。

AVG 寶魔獵人

阿斯米克
94年12月22日發售
¥5800／記憶卡對應

本款遊戲同時收錄了在電腦版上的同名遊戲1～3話，並且又加上獨創的第4話卡通動畫。說話可用指令來進行。

- ○可玩遊戲邊欣賞到動畫般的演出。而遊戲中的世界觀也經過調整，自成爲一個故事中心。
- ○改變了在電腦版中的音聲效果，並增加了獨創性的故事內容。
- ○帶著有點限制級的畫面，可帶動玩家們的好奇心。
- ×PS的動畫能力，還無法使圖畫運作。
- ×到再度進行爲止，會多次聽到重覆話語。
- ×映像上由於想與電腦版的相同，所以色數上的品質較低。

項目	評分
角色構成	2.6
音樂、效果音	2.7
購買度	2.1
操作性	2.3
認眞度	2.1
獨創性	2.5

雖然本款遊戲可說是很簡單可玩的，不過就遊戲性來講，似乎稍嫌不夠遊戲化。另外，雖然標榜著是卡通動畫遊戲，但其動畫成份過於薄弱，所以可能會使一些玩家的期待落空。

SPG 實感賽車

科拿米
94年12月3日發售
¥5800／記憶卡對應

可說是PS代表作的3D多邊形賽車遊戲。它是移植自大型電玩，並追加了隱藏的模式，同時可自由選擇車種。

- ○可說是完全移植成功，因此更可體會到PS所具有的魅力。
- ○就算對賽車遊戲沒興趣的人，也可體會到其速度上的快感。
- ○操作時對其難易度與車種，都可進行選擇，算是很有彈性。
- ○讀取時間並不會那樣冗長，另外有秘招可連繫使用。
- ×因爲是賽車遊戲，所以感覺有方向盤操控會比較好。
- ×車子的各種舉動，仍感覺到缺乏眞實性。
- ×若能通信對戰就好。

項目	評分
角色構成	4.1
音樂、效果音	4.5
購買度	4.8
操作性	4.1
認眞度	4.5
獨創性	4.1

若是擁有PS主機的人，本款遊戲倒是可以買來試試看，就算不玩放著也好。因爲若不是完美的極端主義者，本作倒是可符合玩家們所想追求的速度感與眞正的遊戲感覺。

SPG 實況野球'95

科拿米
94年12月22日發售
¥5800／記憶卡對應

去年在超任上發售，一款備受注目的棒球遊戲之PS移植版，而遊戲的最大特色就是具有實況性，並有投打戰略。

- ○很具有實況效果感覺，就有如棒球轉播的那種臨場感。
- ○有最新的資料，與多彩的實況符號。
- ○角色們很可愛。
- ○可體會到打擊動作的那份快感。
- ○劇情模式玩起來，的確能叫人熱血沸騰。
- ○不太好得分，所以可增加其緊張刺激感。
- ×好像感受不到有PS版的特殊效果。
- ×初玩者與熟練者對戰，差距會很大。
- ×沒有訓練模式，所以無法做打擊練習。

項目	評分
角色構成	3.7
音樂、效果音	4.2
購買度	3.5
操作性	3.5
認眞度	3.8
獨創性	3.4

對於棒球打擊的游標控制，與球種的區分使用等，都有賴於玩家自己去好好操作。另外，在棒球遊戲中，所應具備的戰略性也是很重要的。整體來講，這是一款等級很高的棒球遊戲。

SPG 趣味賽車

新力電子
94年12月16日發售
¥5400／記憶卡對應

由松下進所設計，戶田誠司擔任音樂製作等豪華陣容製作群的3D賽車遊戲。是款很有立體感及多種車道的遊戲。

- ○角色的個性可說是非常性格。
- ○畫面色彩非常鮮豔，而車子轉彎時或是碰撞時，都有如卡通般有趣。
- ○BGM效果很不錯。
- ○道路的起伏變化雖然很大，不過都不會有所感覺到很奇怪，這也是遊戲的魅力。
- ×車道過於複雜，所以較難了解，若是撞入夾縫中，很難脫身。
- ×無法感受到賽車遊戲應具有的速度感。
- ×玩些時候便有可能會會眼花瞭亂。

項目	評分
角色構成	3.9
音樂、效果音	4.2
購買度	2.7
操作性	2.6
認眞度	2.5
獨創性	3.7

可說是看到畫面就令人非常喜歡的一款軟體。它雖是賽車遊戲，但欣賞它畫面環境的人應該會比實際想玩的人還多。不過它的車道複雜，因此可說並不是很容易就可駕輕就熟的。

PZG GEOM CUBE

TECNO
94年12月22日發售
¥5800／雙打

由四種立方體所組合的方塊，把它們沿線消去的3D動作解謎遊戲。模式有對電腦戰與故事模式兩種。

- ○很清楚的看到立體式的方塊，與其它平面式方塊遊戲有不同的玩法感覺。
- ○全體性用硬質的處理過程印象很不錯。
- ○對電腦戰的舞台可變換成更寬廣，另外對於電腦的堆積方法變化也不致於會厭倦。
- ×方塊只以顏色來區分，所以在模式中，對於要堆積到何層爲止的情況不是很明確。
- ×操作稍嫌難了點。
- ×錯誤後無法更正。
- ×難易度較高，因此想過關得花上些時間。

項目	評分
角色構成	2.9
音樂、效果音	3.1
購買度	2.9
操作性	2.4
認眞度	3.2
獨創性	3.2

因爲難易度較高，所以對那些喜歡向高難度遊戲挑戰的高手來說，應該可以來試試本款遊戲。此外，由於本身難度較高，因此建議玩家們要謹慎點才好，它並不同於一般平面方塊。

PZG 美少女拼圖

日本軟體公司
95年2月3日發售
￥5800／雙打

把大家所熟悉的拼圖給ＴＶ遊戲化的作品，它可說ＳＦＣ的提昇版，玩家可用27、96、150等張數來玩 100種以上。

○可慢慢輕鬆的玩，而且拼圖種類有很多，可依所好來選擇。
○也可進行兩人對戰，來比比看誰的拼圖能力較強，速度較快。
○在對戰模式中的秘寶，玩了之後就可知很陰險，但卻很有趣。
○遊戲過簡單。
×雖然有 110張的拼圖玩法，不過相似的張數很多，因此不太容易去辨識。
×有些拼圖塊有符號，容易使人暗記利用。
×對戰模式雖好玩，但一人玩時會很無聊。

角色構成……………3.3
音樂、效果音…………3.5
購買度……………………3.9
操作性……………………3.5
認眞度……………………4.0
獨創性……………………4.0

或許可說是單調的拼圖遊戲，如今也把它移入至電視遊樂器上。雖然遊戲本身就可說是單調了些，但若是你能用你的智慧、快速的把圖給拼湊完成，那份成就感就非言語所能形容。

PZG 摩登方塊

科拿米
94年12月9日發售
￥5800／記憶卡對應

在大型電玩中也同時推出的本款遊戲，角色的造型都十分可愛，另外也追加了有配音人員登場的故事舞台演出。

○具有解謎遊戲前所未有的特殊玩法，那就是要抓準在對手落下的時機去遊戲。
○雙人角色的表現很生動活潑。
○沒有條理的大連鎖爽快感和伴隨角色的反應動作很可愛俏皮。
○可用任何獨特方法去遊戲。
×遊戲的必勝符號一看便可知道。
×讀取時間過長，尤其各種對戰都要讀取，因此很費時間。
×最上層的鈴噹動作，不容易聽到。

角色構成……………4.4
音樂、效果音…………4.3
購買度……………………4.2
操作性……………………3.7
認眞度……………………4.3
獨創性……………………2.9

單純簡單的遊戲規則很快就可進入狀況，具有落下遊戲所應備有的魅力。而且也可在千鈞一髮間逆轉情勢，所以對初學者而言，應是值得一試之作。但它的讀取時間過長爲人詬病。

ETC 麻神

太陽電子
94年12月22日發售
￥6300／記憶卡對應

麻將部分的規則上是由黑貓王子所擔當的。而登場的角色與麻將牌都是以３Ｄ方式處理，所以畫面效果很棒。

○有許多看了會令人發笑的場景。
○以多邊形所表現出來的角色，在對戰中都可依其聲音，察顏觀色的知曉對方動靜。
○即使不會，不懂麻將的人，也會想看看它的演出，繼之的也想親自玩看看。
×遊玩的時間容易拖得過長。而所謂的標準模式，其實也與普通的麻將沒兩樣。
×由於說話聲太少，所以過於沈悶。
×例行的麻將思考時間，稍嫌長了點。

角色構成……………3.9
音樂、效果音…………3.5
購買度……………………2.8
操作性……………………2.9
認眞度……………………2.7
獨創性……………………4.1

本款遊戲雖然也是麻將，不過它的滑稽有趣演出，還頗令人開懷大笑的。而且麻將遊戲成份也頗高的，可讓你們十足的去打一場麻將。不過它在動畫演出時間上相當耗時。

ETC 柿木將棋

阿斯基
94年12月22日發售
￥7800／記憶卡對應

本款日本的將棋遊戲，或許對它規則了解的人不多吧！不過有興趣的話，還是可以試試看，或許又可多學一項。

○沒有限制等待時間與暗示方法，所以不會很快就輸掉。
○可自由去設定各式各樣的模式與難易度，並可指定駒棋的動作範圍，是學習將棋遊戲的一款好軟體。
○以實際聲音來談話，給人有眞正與名棋士對戰的感覺。
×雖有教將棋玩法，但問題太少了。
×系統完成度雖高，但卻無新遊戲的感覺。
×太過嚴肅拘謹的令人會發悶。
×似乎可不必特別買。

角色構成……………3.0
音樂、效果音…………3.1
購買度……………………2.9
操作性……………………3.3
認眞度……………………2.8
獨創性……………………2.7

這是一款純粹的將棋遊戲。它可調整其難易程度，並也對應了各種模式可供玩家選擇。若是不會將棋遊戲的你，也想玩玩將棋的話，倒是可以來試試本款遊戲，因爲其完成度很高。

ETC 麻將悟空　天竺

EAV
94年12月3日發售
￥5800／記憶卡對應

在麻將遊戲中有不錯風評的道地派遊戲。它並不只是單單的打牌而已，還需運用實際的思考能力下去判斷才行。

○貨眞價實的麻將。
○速度快，不會拖拖拉拉的進行。
○遊戲規則制定嚴謹。
○麻將手們的個性都非常明朗。
○會依照比賽排名來認定玩家的實力。而難易度較高，對麻將擁有自信的人，會很快的熱絡起來。
×無法感覺到角色所具有的魅力，若是能增加些角色會更好。
×畫面幾乎與其它機種一樣，都千篇一律。
×若能有針對初學者的簡單模式會更好。

角色構成……………2.7
音樂、效果音…………2.8
購買度……………………2.5
操作性……………………3.3
認眞度……………………2.7
獨創性……………………2.4

好壞都是款麻將遊戲，不過它的演出太缺乏了，而且也看不出具有哪方面的魅力，因爲麻將遊戲其實都差不多，只不過它以３Ｄ方式來製作而已，但其完成度可說蠻高的。



遊戲軟體集成篇

收錄了PS最新軟體介紹……………………………………

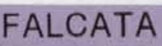






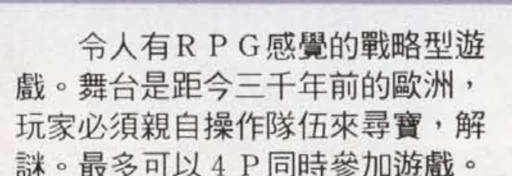


全隊伍都擁有行動意志的新感覺ＳＬＧ



FALCATA

SLG



令人有ＲＰＧ感覺的戰略型遊戲。舞台是距今三千年前的歐洲，玩家必須親自操作隊伍來尋寶，解謎。最多可以４Ｐ同時參加遊戲。

●發行廠商：葛斯特
●發售日期：發售日未定
●價格：￥6800（預定）

全體地圖凝縮成一個完整劇情

即將要發售的本作，在每一章開始的時候，會顯示作爲戰爭及尋寶舞台的全體地圖。在地圖上不但有城堡及魔怪巢穴等重點提示外，還隱藏有許多寶物及隊伍超越的情況發生，手腳可不能太慢喔。

如果進入重要地點，或是與持有重要情報的人物相會時，事件便會開始發生，因而展開故事。隨著故事開展下去，玩家目的也會改變。最後的征服條件也是次第透露出來給玩家知道的。



▲左圖爲從高空及遠處眺望砂漠城鎮的樣子。



▲在和平的小鎮會發生什麼事件呢？



▲這是第一章的全體地圖。以西元前一千五百年的歐洲大陸作爲舞台。

以亞斯特蘭傳說爲主體構築的故事

本作的舞台叫作亞斯特蘭，是在西元前一千五百年時確實存在的繁華都市。這座人口超過廿萬的巨型都市亞斯特蘭位於歐洲的高緯度地區，關於它的故事直到今日仍在流傳。

雖然上述部分直到今日都還無法解明，可是卻居於這個充滿謎團神秘之都世界觀的主軸。以這般壯大構築的故事作爲背景，即將展開一場未知的冒險。

這塊土地上，亞斯特蘭人民的信仰傾向於給予人民食物，並且打倒對手黑暗之神米克多蘭的月亮光輝之神亞斯特蘭。這兩個神爲了爭奪太陽的霸權，一直持續爭戰。米克多蘭因爲敗戰而被放逐到死者之國，但是在亞斯特蘭的傳說之中卻預言著他將再度前來。身爲主角的玩家爲了判定此一預言的眞僞，展開了前往世界根源解開謎底的旅行。



▲這就是在開幕畫面中登場的影像。

◀原本是鳥兒在湖邊飲水的和平世界，但是…

以華麗的視覺描寫出FALCATA的世界

宣告冒險展開的開幕畫面以及傳達冒險結局的結束畫面都採用了美麗的視覺畫面來引導玩家進入這個世界。不論是各章的開始，新的敵人角色登場，遠處眺望戰地的畫面、地圖結束後戰鬥終了的城鎮面貌或日暮背景襯托的城堡等，都使用了充滿美感的映象顯示。隨著故事頭尾的緊湊傳達著冒險的進行狀況。以下三枚照片只是其中的一部分，相信和劇情的開展配合在一起，必定能令玩家們大呼感動。



▲一望無際的砂漠中建著一座孤立的城堡。



▲都市被嚴重破壞。到底是誰下的毒手……。

隊伍的選擇

最初要決定的是隊伍的選擇。一共會顯示六組隊伍，玩家必須由其中選取一組。隊伍的構成是由玩家操作一名領導者，和兩名部下。

在這個世界中共存在六隻種族，且各自擁有獨自的思想模式度日。與他們如何交際，以及如何對應他們的發言，這些都是戰略的一部分。



▲從六種隊伍中選出一隻自己的隊伍。顏色也可以在這時選擇喔。

主要的視窗

在右邊所介紹的是這款遊戲的主要視窗。畫面右上方是指令群，其下則為隊伍狀況的表示。畫面的下方則顯示有劇情進行狀況的信息。不論向玩家提出指令的神官說出的話，或是事件發生事件時的說明文字，都表現在這塊視窗中。



指令	移動	戰鬥	交涉	計略	尋找	隊伍	機能

遊戲必須從這幅基本畫面作出各種指令的選擇，再移往戰鬥等其他行動畫面。



▲具有各種視窗的主要畫面。背景是全體的地圖。

自己以外的隊伍擁有自己的意志

這款遊戲中登場的所有角色都擁有個別的價值觀，會以明確的態度作出行動。甚至連自己隊伍中的成員也是一樣。會對玩家領導者所下的指示提出抱怨或忠告。另一方面其他隊伍的成員亦然，將會憑藉自己的意志去解謎、尋寶。故事就在與目的相同的隊伍間戰爭、互助、克服解決事件之中陸續地展開了。

採用特殊指令、產生新型戰略

從撲克牌一般單純的遊戲概念中開發出的這個系統除了引出戰國ＳＬＧ的趣味部份外，還令人有加以強化的新感覺。沒有記憶難以解開的系統而編成的戰略下，不論對玩家、對ＣＰＵ，策略的作業都十分單純，可以讓玩家充分享受遊戲的內容。

在指令中除了戰鬥、移動、使用道具之外，諸如以物易物的交涉，操控其他隊伍的計略，勸誘其他隊伍成員加入我方等新型指令的引進，在在都使本作擁有了高度的戰略性。戰鬥方面，設定有最多二十人在畫面中同時惡戰的形態。由於這些畫面中的角色都會自動進行戰鬥，所以玩家只要輸入基本指令就可以了。當然以隊伍為單位的細部指示也會出現哦。



▲戰鬥的畫面，敵我雙方將自動展開混戰。

爲了獲得寶藏，必須安排與鄰接隊伍的戰鬥

雖然也可以和其他隊伍合作尋寶，心中卻想著獨吞寶藏。此時就要安排攻擊位於鄰接點的其他隊伍。一旦戰鬥獲勝就可以錄用失敗隊伍中能幹的人才，以及強奪對方擁有的寶物。就算自己隊伍的尋寶沒有結果，也可以藉由搶奪對方得手的道具而獲致貴重的寶物。雖然這種作法不太乾淨，但是人在亂世，不得不做。



▲在戰鬥中也要注意自身的狀態，不要一下子就陣亡了。





共同軍的選擇

攻擊其他的隊伍以及被其他的隊伍攻擊時，都可以向鄰近的隊伍要求派出援軍，形成共同作戰。共同軍與對戰敵手有鄰接點的情況下，我方可以選取一個隊伍作援軍。決定要求援軍的成員後，若是順利完成任務，援軍便會在戰鬥之中出現。



▲角色的狀態都一目瞭然的視窗。

戰鬥場所

戰爭一旦開始，敵我雙方就會在狹長型的戰場中上陣。舉凡前進移動、攻擊、防守等，畫面中的角色都會隨意行動戰鬥（自動戰鬥）。玩家所作的只有調整隊伍全體的攻擊力而已。攻擊力高時就會拚命作戰，反之則會開始退卻。



▲與鄰接點的其他隊伍戰鬥。

在戰鬥中……

玩家的隊伍也可以接受其他隊伍的邀請而擔任援軍。參戰的時候再來決定成員與作戰，看是要幫強勢的一方錦上添花呢？或是替弱勢隊伍扳回原本的劣勢。



▲上方是選擇共同軍的畫面，下方是正在呼叫的場面。

戰鬥結束後

只要有任何一方全部被滅亡，或是退卻，整個戰爭便告結束。此時敗軍的成員有可能會被勝軍俘虜，可以選擇雇用他，釋放他或者將其處斬。



▲攻擊力依序有四種選擇。要基於敵我的強弱來使用。

和其他隊伍交涉

在這個世界中沒有所謂的商店存在。所以在需要物品的時候，只有拜託其他的隊伍以物易物。另外自己需要的人才若是在替其他隊伍效命時，也可以使用相同方式網羅人才。



▲魅力越高，效果便越好。

尋找隱藏的物品

地圖上的每一點中似乎都有某些東西隱藏著。玩家也可以調查自己所處的位置。這時便需要尋找的指令，隱藏的東西可能是人，特殊道具或情報等等。



▲在尋寶過程中將會出現許多可以提升成員能力的道具。

以計略操縱其他隊伍

玩家不須直接下手，就可以使用其他隊伍，或是讓別的隊伍互相戰鬥時，就可以利用計略指令。先選擇施以計謀的隊伍，再設定要攻擊的隊伍，最後再從玩家的隊伍成員中挑出適合擔任這項工作的人便大功告成了。



管理隊伍的指令

本作也備有管理隊伍專用的指用。宴會指令便是使用自己的金錢召開宴會，以慰勞大家的辛苦。如此一來對領導者的信賴度便可以提升，一回合中可以使用無限多次。



▲除了舉行宴會外，還可以槁賜與寶物提升信賴度。



PC版的名作，在PS中有更好的表現

A列車で行こう4

A列車Ⅳ

SLG

在個人電腦版中深獲好評的遊戲系列，將要在PLAY STATION中登場。所以，玩家也能體驗經營鐵路公司的樂趣。

●發行廠商：亞德迪克
●發售日期：12月3日發售
●定價：￥7800／￥10800

經營鐵路公司

如果從遊戲名稱來想像，或許會認爲只是利用鐵路或巴士的運作，並在沿線建設公寓，不過，只要實際進行遊戲，就會了解到開發土地的地價，或是人口密度的問題，都會嚴重影響營收。所以1在遊戲中，必須要有細密的考慮以及作業。

雖然這是一款經營“鐵路公司”的遊戲，但從另一個觀點來看，就是利用鐵路開發土地。

設鐵路

設鐵路並不光只是以交通爲主，還必須要運送材料，開發土地。而這也是最基本的操作方式。



▲如果要從工廠將材料運至遠方，就必須要利用鐵路。

巴士路線

如與鐵路相比，將可使都市快速發展。所以，對於沒有鐵路的地方，就可善加利用。



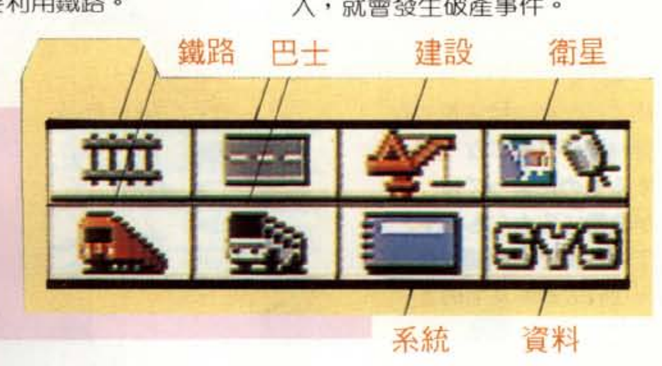
▲沒有鐵路時，就必須要利用巴士。

經營公司

如果想要發展都市，就必須要由自己進行建設。由於作了公司大半的收入，一定要有細密的計畫。



▲如果不蓋公寓，增加公司的收入，就會發生破產事件。



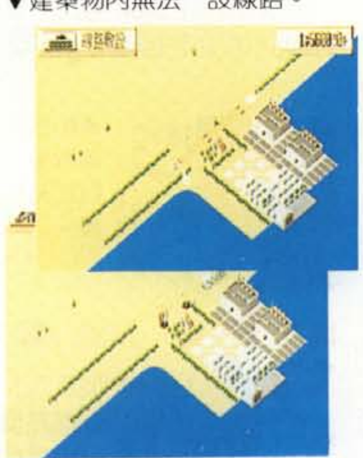
各視窗的說明

鐵路

■軌道

根據3個指令的組合，也能決定地下或空中方式。

▼建築物內無法 設線路。



▲也能在地下或空中 設線路。

■車輛買賣、設置

能夠賣買列車，或在軌道上進行配置。還有，也能變更列車的進行方向。



◀決定列車數量。要確認列與線路。

■時刻表、重點

制御列車的車輪，或進行方向的指令。最初時並不需要，但只要熟練之後，則會有很大的幫助。

■鐵橋支柱

在高處 設軌道時，根據高度有時要製作支柱。還有，軌道的下方也能加以利用。



◀如果沒有支柱，就無法製作鐵橋。要仔細規劃。

■隧道

如果軌道要通過山區時，就可製作隧道，不過，隧道只能以直線方式進行。

▶如果是小山丘，就不要使用隧道。



■車站

如果沒果車站，列車就不會停止。而車站有時無法擴充，所以，最好是使用能夠進行擴充的車站。



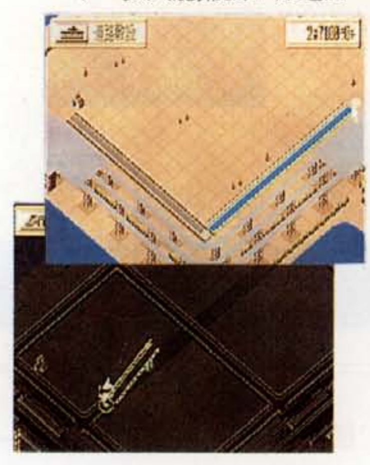
▲1個車站如有許多列車停止，就要製作較多的月台。

巴士

■道路

與軌道一樣，能夠設定高度。不過，由於道路能夠直角設，不需要廣大的土地。

▼一次只能鋪設 1 條道路。



▲也能在地上或地下鋪設道路。

■巴士站

巴士站附近的市街會快速發展，不過，如果設置錯誤，將會塞車並造成混亂。



◀也能製作右側通行的道路。

■十字路口

設定十字路口的轉彎方向，在設定之後，巴士就會遵照方向進行。這是非常獨特的指令。

▶根據十字路口，也能自由設定。





▲必須要做整體的規劃，才能建造出進步繁榮的都市。

■鐵橋支柱

與鐵路一樣，有時必須要設置支柱。由於使用次數不多，並不需要重視。



◀幾乎不會利用道路的鐵橋

■隧道

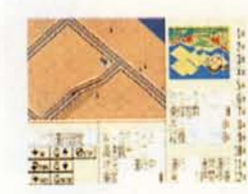
與鐵路一樣，只能直線製作。平常時不會使用，所以，可說是熟練者專用的指令。

▶如與鐵路一起建設，就有華麗的街景。



■時刻表

設定巴士的時刻表。基本上與列車設定相同。



◀配合列車數量，訂定時刻表。

■巴士買賣、設置

也與鐵路的操作方式相同。在買賣時如果能購入高價巴士，在後半段將有利遊戲的進行。



◀巴士也要決定台數，要持有高價的巴士。





建設

對於公司的收入而言，子公司有非常重要的影響。還有，如果要建設，就必須要有工廠所生產的"資材"。在進行建設時，有些需要廣大的面積，有時也會耗費許多時間，一定要特別注意。



■資材放置場

放置工廠所製造的資材。基本上可在車站附近購入。由於資材放置場必須與車站有一定的距離，所以，面積並不需要太大。不過，車站的地下等，也是非常好的選擇。如果都將資材放置場安排在車站地下，那麼地上就可自由開發。

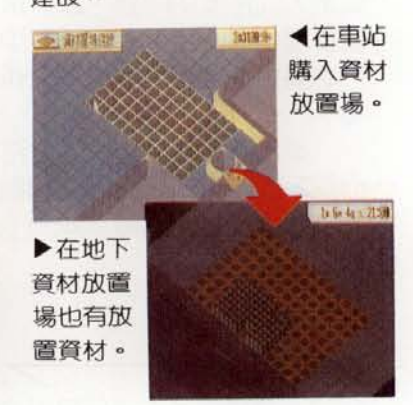


▲在地價可能會上漲的地方進行建設。



◀選擇資材放置場的視窗，並將之購入。

▶選擇後就決定面積，不需要太大。



◀在車站購入資材放置場。

▶在地下資材放置場也有放置資材。

■租借大樓

全部有15種類型。這時建築費、資材的量、收入或必要的土地等，將有很大的差異。在一般情況只要建造超高層大樓，不過，為了要使市容較有變化，必須要多方選擇。由於需要耗費較長的時間進行建設，這時將沒有任何收入，而且，還要有大量的資材。



▲可在10年後賣掉。



◀這個地域若無資材就無法建造。

▶如果不運送許多資材，就無法完成。



◀選擇大樓的種類與高度，並考慮價格。

▶必須等待一段時間才有收入。

最初，建設…

如果要進行軌道，道路、車站以外的建設，就必須要有資材，而在未開發的地域中，必須要先建造工廠。不過，由於地圖中最初就有工廠，這時就要以此爲基點進行開發，還有，如過度建造工廠，也會造成問題，所以，一定要配合都市發展。


▲在建築物視窗中進行選擇。這時要選擇需要土地的建築物。

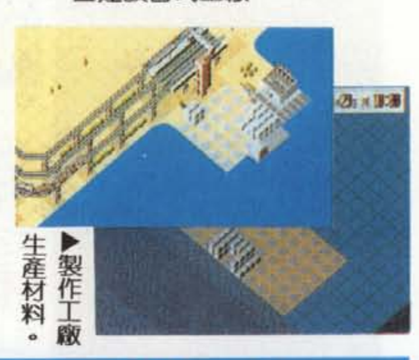
製作工廠

當製作工廠地帶之後，最好不要蓋建築物，並儲存資材。因爲在前半段常會有資材不足的情形，所以，要儘量建造工廠，累積資材。


▲建設各式工廠。

儲存物資

將資材運送到列車旁邊的車站，這時就必須要在車站附近或是地下建造資材放置場。首先一定要在2個車站儲存豐富的資材


▶製作工廠生產材料。

儲存物資
有備無患

鋪設鐵路

設軌道

首先要鋪設軌道，最初時在地上運行，能夠製作直線或環狀路線。


▲在最初時，一定要先製作軌道。

◀當決定路線時就移動游標。

▶其後就可開始鋪設軌道。

製作車站

在軌道兩端製作車站。基本上是車站大樓。如果距離越遠，那麼票價就越高，這時可增加收入。


▲一定要選擇車站大樓，這樣才能擴充。

◀只有在直線的軌道上才能設置車站。

▶如果擴充，就會增加月台。

繁榮地方
建造車站

以子公司調度資金

當鋪設軌道，並有豐富的資材之後，就要開始設立子公司。而子公司具有直接收入以及增加人口的功能，也就是說2個車站之間，有一方是住宅區，而另一邊則能成爲大樓區或是遊樂區。

還有，大樓等的建設雖然較耗時，但因爲有極高的收入，所以，在最初就要有詳細的規劃。


▲考慮子公司的獲利進行建設。

住宅

公寓或住宅具有增加人口的功用。最初時要有虧損的覺悟，這時就要建設銷售，如果人口沒有增加，那麼利用列車的乘客數也不會提升。


▶建造房子來發展社區。

製作道路，以巴士運作

交通方面不光只是利用列車，同時也需要道路與巴士。由於巴士可以提升周邊的地價，還有巴士的價格較列事便宜，所以，有相當高的利用價值。當然，在鋪設時一定要考慮都市景觀。


▲一定要有道路才像是都市。

不同之處

由於道路可以直角彎曲，所以，在規劃時較不會受到限制。還有，也能與其它道路直角交錯。不過，與列車不同的地方，就是乘客數較少，所以收入較差。而且，巴士也無法運送資材。


▲可直角彎曲，所以，不需要廣大面積。

利用地形的都市計畫

在本款遊戲中有各種地形，這時就要有效利用。所以，無論是高山地圖的斜坡或台地，還有，海洋地圖中的島嶼等，都有不同的利用價值。當然，不光只是在地上開發，也可考慮地下，這樣才能有完美的規劃，並獲得最大利益。



利用海洋

在海上的建築物，共有水族館、小型船碼頭、港口等3種。而且，必須要在直線的土地上才能進行。如果是長距離的直線，就可建造小型船碼頭，如果距離較短，則是水族館式港口等，當遭遇離島時，就必須使用鐵橋運送物資，但鐵橋則要在較高的位置。所以，在最初階段就要考慮製作的方式。



▲建造港口並沒有什麼好處。

利用廣大土地

雖然想在寬廣的土地上建設各種大樓，不過，在狹窄的土地上同樣能夠進行。所以，在廣闊土地上，還可再考慮工廠地帶，遊樂園可優先進行，不過，一定要考慮到機場所需要的土地。



◀最初如購入建設預定地，就可安心進行遊戲。

利用山

高山也有各種利用方式。首先要打通隧道運送資材，並進行開發。這時如果不是隧道，也能利用地下鐵。接下來就是在斜坡製作滑雪場。但一定要有合適的角度。最後就是山上的小台地，由於資材運送困難，所以，溫泉旅館等可能是較好的選擇。



▲高山有各種利用方式。





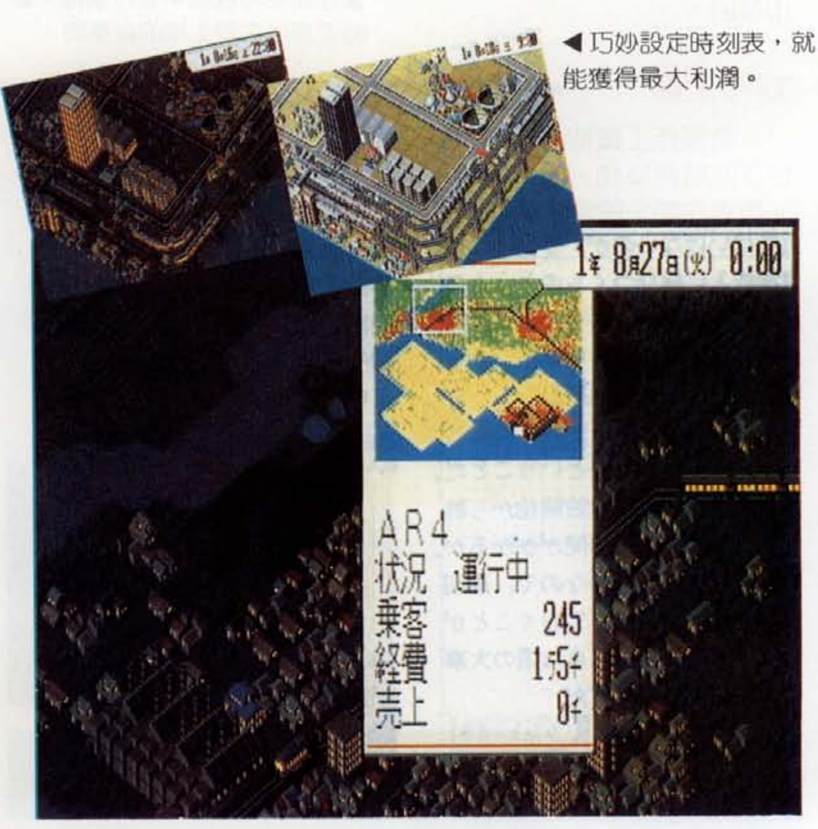
▲如果儲存金錢與資材，就可建設機場，達成最後目的。

設定鐵路與巴士的時刻表

如果只是使列車行走，並不會有什麼大問題，不過，由於是一個完整的社會，所以，就有“上下班時間”的設定。也就是說，只要考慮發車時間，就可大幅增加收入，當然，巴士也是相同情形。

何時較好？

早上8點是上班的巔峰時間，而晚上8點左右也會有許多乘客，所以，一定要根據情況做適度的調整，這樣不僅可提高收入，也能服務大衆。

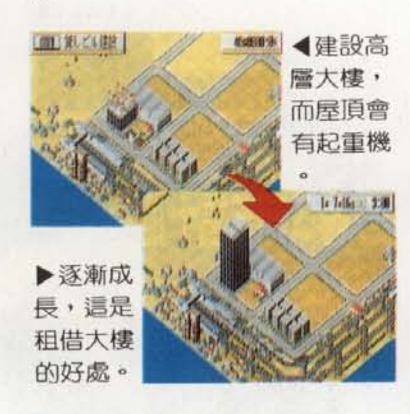


◀巧妙設定時刻表，就能獲得最大利潤。

▲列車可24小時行走，但深夜並沒有什麼乘客。

公司

建設大樓或餐廳等。不光是大樓，也要同時進行旅館、餐廳、展示場的規劃建設。這樣到了後半段就可賣掉獲取利益。



◀建設高層大樓，而屋頂會有起重機。

▶逐漸成長，這是租借大樓的好處。

遊樂系

最初時不要選擇高爾夫球場，而是遊樂園或競技場等。因爲在假日時將有極高的收入。還有，海岸附近的水族館也是不錯的選擇。至於滑雪場等，則有季節的限制。

▼建造許多遊樂場，可使夜晚更出色。



要仔細考慮建設方式

在高處的軌道

如果考慮鐵橋等的製作，那麼在最初時，就可在較高的地方鋪設軌道。只要有完善的規劃，也能進行立體交叉的方式。



▲ 設 1 個區域的路線，以提升高度製作。

立體道路

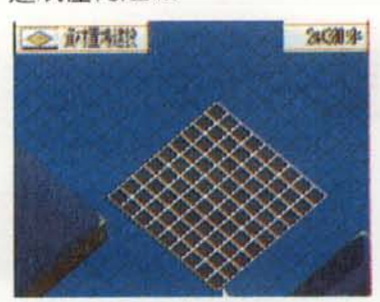
使軌道與道路在相同的高度。這時如果使用立體交叉方式，也沒有任何問題。不過，當使用機率太高時，反而會造成混亂。



▲如要有立體道路，將會耗費許多時間。

資材在地下

資材放置場必須要在車站的附近。這時就不需要在相同高度。所以，也能在地下建造。還有，如果在地下，就不會造成任何阻礙。



▲有時看不到資材，這時要確認資材殘量。

大樓區與住宅區

如果沒有規劃，並進行大樓或住宅等的建設，將會造成混亂的市容。所以，一定要仔細規劃辦公區、住宅區以及休閒區域。



▲如果能確實規劃，就有完美的市容。

小規模開發

在最初時與其大規模開發，還不如小型集中進行，如果使用這種方式，其它公司的建築物會減少，而能夠製作自己的理想都市。



▲最初在 2 個車站之間營運。一定要習慣這種方式。

車窗模式

有時也能使用車窗模式，觀看自己所製作的市容。而且，這段期間時間將會靜止，所以，能夠輕鬆進行。



▲有時也體驗旅行的氣氛。

逐漸開發

如果最初時就完全使用資金，那麼從第 2 年開始，將會造成困擾。所以，最初的資金最好是在 2 ~ 3 年間善加利用，因爲稅金低較易經營公司。



▲開發時要仔細考慮。

考慮構圖

在最初時就要考慮整體的構圖並進行開發，還有，也要決定資材的搬運等。其實建設美麗的都市，才是本款遊戲眞正的目的。



▲要根據想像，製作最理想的都市。

A列車系列的歷史

A列車

從上空俯視的畫面構成，即使是現在也是相當新的設計。還有，最大的特色就是鐵路鋪設的情況簡單易懂。



▲從購入的列車，選擇運行的車輛。

A列車 II

在系統方面較「I」更爲提升。也是因爲這款遊戲，而確立了系列作品的地位。



▲決定前進的方式。

A列車 III

畫面是以 3 D方式進行。由於有全新的感覺，而獲得了極大的好評。



▲好好的運作，並耐心等待。

A列車IV

系列的最新作，也是PLAY STATION所採用的原作。有各種操作指令，所以，使遊戲內容更富變化。



▲成功的開發建設。



話題中的數值動畫 ！

寶魔ハンターライム

寶魔獵人

AVG

數值動畫的「寶魔獵人」在PS登場。實現了超越遊戲概念的新世代娛樂。藉由電腦使動畫開拓出一條新路線。

●發行廠商：阿斯米克
●發售日期：發售中
●定價：¥5800

動畫般的畫面令人雀躍不已

何謂數值動畫？

「寶魔獵人」是去年以電腦版發行的數值動畫。於個人電腦遊戲專用自販機「TAKERU」販售，而且還廣受歡迎。這次我們收錄了全部其中的3集，並且追加一個獨創故事。

故事由象徵人界與魔界友好的「魔法玉」被盜開始。魔界的美少女萊姆與其伙伴巴斯，賦與收回會變成妖怪的「魔法玉」之任務…。有冒險、魔法以及變身等的畫面，是敎堂堂行「動畫」之道的娛樂作品。當然它也具備了電腦軟體的交互性。而且，原來只是字幕的對白，也全由當紅配音員來演出……。敬請期待。

故事介紹

妖怪出現！奪回魔法玉！



爲了尋找由於巴斯的不小心而掉落地上的數個寶魔，萊姆和巴斯開始在街上進行調查，但突然遇到停電，於是找到了變化成蠟人形的人類。

妖怪乖乖出現！尋找壞事！



萊姆一行人在得知女子更衣室有妖怪出沒的情報後，就立刻潛入該學校。在這裡女子高校生美月會協助他們追緝妖怪。但是，那個妖怪正爲不知壞事是什麼而煩惱。

妖怪注射王！怨恨注射針



美月難得來玩，巴斯卻感冒了。於是3人則一起前往醫院。但是，巴斯卻在病房內感到一股妖氣。難道可疑的院長就是妖怪嗎。

基本爲說、看、想



這款遊戲定由行動指令的選擇來進行故事，是款冒險形式的遊戲。行動指令有TALK、LOOK、THINK與MOVE等四種。在必要時可以選擇某個角色採取某種行動。

當一集結束則會進行到下一集去。可以重複玩同一集，或是再玩一次以前曾玩過的故事。而且還可以在動畫氣氛當中遊戲。在每一集中都有各自的開場與結尾。



個人電腦版＆設定資料集



十分流暢的動畫。OVA感覺的故事，中嶋敦子的迷人角色。個人電腦版（PC－98／×68000／FM－TOWNS）軟體由TAKERU販售，全12集發售中（各¥1500※只有12集¥2000）而設定資料集可在日本當地買到喔！（上下卷，各¥1500）。



設定資料集圖案

選擇指令、進行故事

爲個人電腦版之熱門數值動畫之移植作品。這次是將電腦版的第一集～第三集增加收入成卡通動畫。而且再追加新製作的一集獨創故事。除了本編以外，還準備了開場及結局，甚至還有預告，畫迷們一定會很高興的。



▲和巴斯常常吵架。



▲萊姆的聲音由玉川紗已子負責。

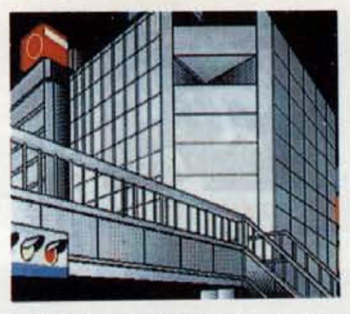


▲開場畫面中還播放了卡通的主題曲。

隨著故事的進行，各種對應各狀況的選擇也會登場。首先，以「LOOK」來確認周圍的狀況，用「TALK」來進行萊姆與伙伴們以及要善用這指令來收集情報。



▲追捕偷盜魔法玉盜賊的巴斯。但是，魔法玉卻……。



▲魔法玉到底在哪裡呢？如果再不快點找到就不好了！



▲在繁華街道上到處可見喝醉酒的老伯。

配音人員也相當有名

電腦版中角色的對白是以文字來處理，但PS版卻活用了CD－ROM的機能，將所有的對白以聲音來表現。而且還請到山口勝平與白鳥由里等當紅的配音人員。另外，熱門摔角手－史佩魯·戴爾芬也首次挑戰配音的工作。



▲所有登場的角色都畫得蠻可愛的。



▲還準備了這種畫面，內容還眞的有點……。

主要登場人物



巴斯

聲：山口勝平

▲萊姆的伙伴。魔界人。今年2萬17歲。是個直腸子的人。事實上他很喜歡萊姆。但卻不乖乖地將心意傳達給萊姆。

萊姆

聲：玉川紗已子

▲故事之主角。魔界人。今年2萬17歲。興趣是：欺負巴斯，。但是其實她心裡卻是在乎巴斯的。

美月

聲：白鳥由里

▲女子高校生。推定年齡15歲。遇到任何事情都以「是嗎？」一句話解決。雖然可愛，但有點遲鈍。

普吉

◀萊姆的寵物。只會說「普吉」。危急時很活躍？

蠟　君

▶痛恨依賴電氣的現代人，帶有古時代風味的妖怪。

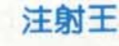


乖乖

◀煩惱不知什麼是"壞"，是隻可愛的妖怪。

注射王

▶看到討厭打針的人就會發怒的妖怪。





覆面怪

◀是個充滿怨恨的妖怪。



360度全方位形式的新感覺迷宮ＲＰＧ

キングスフィールド

KING'S FIELD

RPG

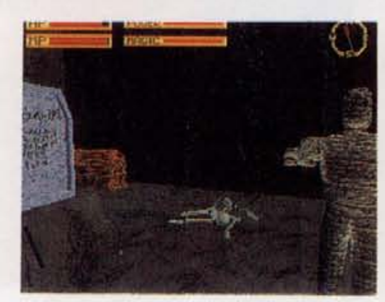
從原先的東西南北４個方向的疑似３Ｄ迷宮脱出，這是個眞正的360度面面俱到的嶄新系統，此外敵人、道具等的表現也都很自然。

●發行廠商：From Software
●發售日期：發售中
●定價：￥6300

地下5層的3D RPG

由於採用了玩家的視點之故，本作品中敵方的攻擊都非常地眞實而且有恐怖感。從遠方靠近的足音開始，或是敵人突然蹦出的效果音，臨場感超群。

遊戲中不只是戰鬥和探索，還加入了ＲＰＧ的形式。並且可以不必依照迷宮中的對話行事，也可以同時進行幾件事，自由度甚高，全部的迷宮一共有５層，並沒有什麼清除那一層的事情及事件的發生可能跟各層都有一點關聯，結構蠻廣泛的，但卻不會有令人感到麻煩的複雜系統或是一大堆不知如何的道具，這才是眞正能發揮ＲＰＧ樂趣的遊戲。



▲被木乃伊襲擊了，怎麼樣，這個角度很有迫力吧？



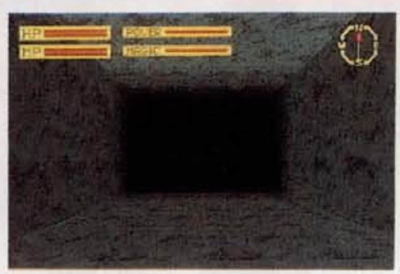
▲這是道具的視窗，打開後可以將之回轉以觀其全貌。

具眞實時間感的特殊氣氛

這是個在迷宮中探險，而具眞實性的３Ｄ型式ＲＰＧ，主角約翰爲了搜尋以前潛入迷宮中而寥無音訊的父親，展開了其刺激的冒險，由於遊戲採用了多重角度的描寫，是故其影像厚重且具眞實的氣氛。



▲按鈕一發將會斬下。



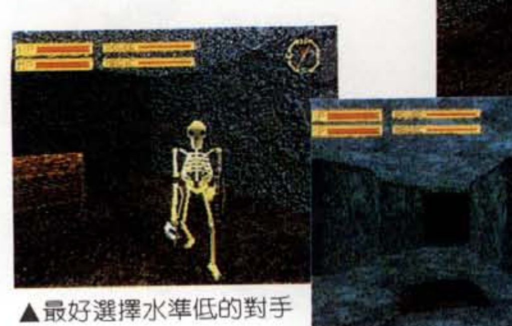
▲黑暗的迷宮，先等待一下再進去展開生死的決鬥。



▲現在，冒險之扉開啓了。

迷宮內部處處危機

迷宮中有不少的陷阱，可能有毒針落下，也可能掉入洞中，有時也有守護寶物的骷髏襲來，自己小心了。



▲最好選擇水準低的對手解決。



▲不知道通往何處的道路。

◀也許會落下的洞穴也是展開事件的開口。

迷宮中也會出現各種的角色

迷宮中有各種角色將會給予主角情報，有時即使不聽也可以進行遊戲，而有時只聽一次還不夠呢！因爲隨著時間的經過，對話也會改變，當然還是多說幾次較保險。



▲迷宮內部也會有教會哦，司祭還將請你幫忙解決事情呢！

▲若拿到工具的話，也可以挖掘，迷宮中會有金礦嗎？

攻擊、防禦、待機的作戰方式

最初的玩家還甚弱，若受到正面攻擊就完了。而魔物常會有一定的動作，在其向後時攻擊是最好的，爲了加級，要好好研究一下。



▲不過，騎士精神是應該正面攻擊才是……

▲從敵人的後方或側面接近就很簡單了。



▲一開始最好以加級爲第一要務；專心研究戰法。



▲想要簡單地讓等級上升，就必須愼重小心。

▲令人無法忍受的儲金，眞希望買好一點的武器。

關於武器和魔法的施用距離

戰鬥中可使用武器或魔法。武器有一定的範圍，而太近的敵人也可能難以魔法損傷，如何拿捏得當是很重要的。



▲這種距離是打不到的



▲最初的魔法損傷不多，要早點拿到更強的魔法才行。



▲接近後當然就打得到了，不過自然也可能會受傷。



▲要抓對距離感是不容易的。



▲太接近時會不好打是普通常識才對，看，打不到吧！

以最小損傷來戰鬥

遊戲一開始所遇到的戰鬥，自然是必須按鈕揮劍來斬殺，而依遊戲的進行，逐漸地抓住竅門，在此介紹一些較有效的戰鬥法。

以橫向的方式揮劍是最好的，範圍也較廣，比較有把握。同時，若你是向對手前進後再揮劍就太遲了，應該要一面揮劍一面前進，前進的途中也不可以退卻。在攻擊到之時，對手將有一小段時間無法動彈，此時要立即採取下一步攻勢，不將敵人徹底解決就前進是很危險的，最好也注意一下對方的技巧，以免吃虧。

●不斷地揮劍　●接近敵人　●斬殺之





▲一面揮劍，一面前進。攻擊到的瞬間會後退一些，立刻給予第 2 次的攻擊，這樣就能保持體力而不會受什麼損傷。

攻略重點集

在此敎你探索時的祕訣，你不可不知哦！

打不開的門與寶箱

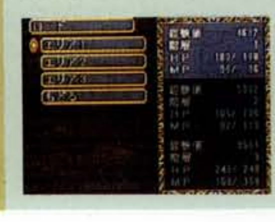
碰到鑰匙無法打開的門或寶箱時，都會有訊息表示，這樣要找到相應的鑰匙就容易多了。



◀這種表示的場所要注意，以後再來探查。

不明效果的道具

拿到未曾見過或聽說的道具時，可以立刻紀錄，再使用確認其效果，其後再返回記錄之時，就知道了。



◀紀錄後再使用，了解效果後就可回到原先的紀錄點。

道路的指標

將敵人打倒後，常會有道具落下，就可以用來做指標，在沒有地圖時很有用。回來時不但可有一路揀道具的樂趣，也不會迷路。



◀不要拾取道具，讓它成爲通路的指標也很好。

時時變化的會話內容

在迷宮賽不可缺之的情報收集，將會隨著時間而變化，不一直對話就拿不到許多的情報哦！



◀對話也會變化，只作一次對話是不太好的。

要完全確認後再行動

在迷宮中行走時，要時時的注意遺落的道具、壁面上寫的訊息、門扉、幻覺之扉等等，千萬不要遺漏，最簡單的方法就是一面連按○鈕探索周圍一面前進之。

另外，對於幻覺之扉是無法以確認的機能探索到的，幻覺之扉乍看之下和一般的牆壁沒有兩樣，要仔細看才能看出其境界線。不過，在途中可能會拿到載有幻覺之扉的地圖，這樣就不用擔心找不到門路了。

道具



▶屍體的裝備可能並不在身上，要到處確認一下。



發現界線

◀幻覺之扉在牆壁之間還是存在有界線的。

訊息



▶敲擊牆壁後可能會出現通道，這就是幻覺之扉。

幻覺之扉



這也是門

◀在通路盡頭探索，也可能會發現關上的門扉。

關於可能拿到的道具效果

裝備品中有一些也具有魔力，例如皮靴，只要穿上之後，就不會掉入陷阱之中，而能夠走到原來到不了的地方。

另外，也有一用就是必殺技的劍，例如月光劍，當你在體力及魔力都在80以上，且力量表全滿時揮劍，就能夠擊出魔法，當然也會有具其他種類必殺技的劍存在。右邊記載的是在遊戲中盤之前可能會拿到的道具，要活用之。

在這些取得的道具中，有些只是增加ＨＰ或ＭＰ的道具，若身上的道具過多時，則可將較無用的道具賣掉。

★可能拿到的道具一覽表☆	
藥草	回復ＨＰ25點
解毒草	回復ＨＰ10點＋解毒
回復藥	回復ＨＰ80點＋解毒＋麻痺回復
龍王草果實	回復ＨＰ300點＋狀態完全回復
龍王草之葉	回復ＨＰ150點＋狀態完全回復
番人的地圖	可以見到目前探索會全貌的地圖（地圖可能為古地圖）
眞理之鏡	在迷宮中的人面前使用，可以了解其資料
幻之杖	使用後在一定的時間內可以判明隱藏的門扉
綠龍之杖	使用後，可以跳到現在樓層入口的魔法陣中





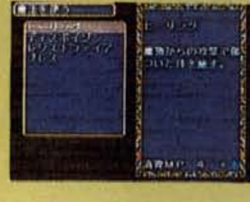
▲穿上皮靴版，就不會落下無底的洞穴了。



▲大概當月光劍處在這種位置之時，就能夠揮出魔法，也有具其他必殺技的劍。

使用魔法使魔力加級

依據你使用的魔法，可能會習得更強力的魔法，若只用劍攻擊，魔法力是不會覺醒的，所以也要多用魔法。



◀也有以ＭＰ回復的魔法，或是讓敵人停止移動的魔法。

探索不同的場所

此遊戲的自由度很高，並沒有一定須要探索那些地方，甚至可以先到下層，無論你要先上再下，或由下而上，都是可以的。



◀要從那裡展開事件都沒有關係，直接往下２層也可以。

無法畫地圖？

當你走在彎曲分岐的路線上時，常無法自己畫地圖，此時可以全部選擇分岐點的右邊，到底後再回到前一分岐點的左邊，這樣就不會有所遺漏。



◀持續往分岐點的右邊行去，到盡頭後，再往回前一分岐點的左邊。

將道具售出以得現金

若拾得一些與過關無關的道具時，可以將之出售，例如龍王草的葉和果實、高價的裝飾品等，都是可以售出的。



◀沒有用的道具可以先賣出，並不會有賣了以後就無法過關的事情。

在具有神秘氣息的墓穴中探索

本遊戲的冒險舞台是在古墓之中，以墓石林立的殺風景迷宮構成，共有地上5層，愈往下，愈是高身分者的墓穴，具有許多的陪葬品和雄偉的墓石，自然裝飾品的價值就高了……。

由於這個墓是以埃及的金字塔爲設定，自然最有名的就是杜唐卡門法老王的黃金面具囉。

另外也具有神秘的氣息，許多探索過去老王棺木的考古學者，最後皆離奇死亡，有人說是中了詛咒，本遊戲會讓人聯想到這些現代科學仍無法解明的恐怖現象，但是玩家又不能不去按觸……，總之，這就是「ＫＩＮＧ'Ｓ　ＦＩＥＬＤ」啦。



▲不只是要行走，還加入了神秘要素的眞正3D迷宮。

▼在一大堆屍體中打轉，令人恐怖、戰慄的氣氛不斷襲來。



迷宮中也有高低差距的坡道處理

從以往的東西南北四個方向的迷宮改良成可能有斜路連接的 360度3D迷宮，不再只有4個方向了。另外，以鑰匙開門，拼除陷阱等、故事的進行也不止一路，可以自由地探索前進。



▲坡度的表現、樓標、斜路等都在自己製作地圖時造成困難，如果能拿到地圖就放心了。

會話，事件通往故事的核心

依據迷宮中的人所提供的情報，將各種事件加以解決以展開故事，隨著一步步的解明迷宮內部，也慢慢走向故事的中心，這就要靠各位玩家了。



▶在迷宮內和人物對話，是解謎的基本，這樣可能較快到達事件的核心。

用劍和魔法在3D空間中與敵人戰鬥

與敵人戰鬥時，可使用劍或斧等武器攻擊，也可使用魔法攻擊2種，在使用武器時，若敵人不在攻擊範圍內，是無法造成損傷的，但是太近又很危險，故可以一面揮劍一面前進，而以橫向揮劍的話，則攻擊的範圍最廣，也比較不易受傷。

至於魔法則是用於遠距離的攻擊，魔法只能向畫面的中心投去，所以必須將敵人控制在畫面中心。

在狹窄的地方不方便作攻擊，故最好在廣闊的地方展開攻勢。

將方向鈕的基本移動和L、R的左右移動加以組合，以橫向來回的方式接近敵人砍殺；而對遠距離的攻擊時，則以後退或橫向移動迴避對手的魔法，當敵人處於畫面中心時，就放出魔法攻擊，這些都是最佳的戰鬥方法。

當敵人處於有高低差的上方時，可能會往下攻擊；此時就不要盲目靠近，應以魔法加以解決。



▲調整前後距離後揮劍斬向敵人，也可以併用L及R以橫向來移動攻擊。



▲遠距離時就必須使用魔法，也可能往上或往下攻擊，請自己試試看。

劍　　斧



▲武器交換後，畫面也會隨之變化，但須注意攻擊範圍的變化。

光劍　　火球



▲魔法有不少都是以砲彈的方式投出，當然在遊戲後來也會有其它的種類。

魔物介紹

在淺層的敵人，多半是屬於植物系統或動物系統之類，而深層的守墓者，則可能會是木乃伊或是骷髏兵之類。打倒敵人之時，會聽到對方慘叫一聲後倒下地面，凡人的對手亦同，連倒地的聲音都很眞實，很具迫力，當然，自己倒下時也一樣的。

蠍子　　食肉生物



▲會以毒針攻擊，必須準備解毒才行。

▲巨大化的食肉生物，吃相很難看。

骷髏兵　　吸血毒蛇



▲再次輸入生命後復活的死體怪物。

▲具有毒牙的大蛇，要注意其動作。

一款探訪超級美麗視覺奇異世界的遊戲。



MYST

奇幻島

AVG

本作奇幻島已經確定要移植到新力的ＰＳ上了！這次爲各位玩家製作的快報，網羅了「奇幻島」的魅力、特長，希望能夠傳達這種感動。」

●發行廠商：邦克軟體
●發售日期：發售中
●定價：￥7800

在充滿濃霧和謎團的孤島上展開冒險

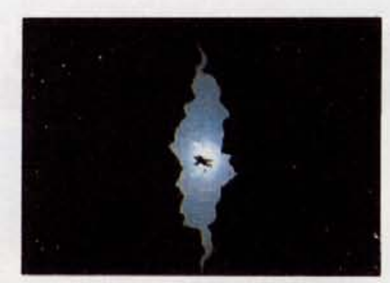
「奇幻島」是一座濃霧不絕的孤島。玩家將藉由一册書的導引前來造訪。整個島上蓋著各式奇趣的建築物，只要逛上一圈，保証可以滿足玩家們的好奇心。但是這些建築物中都是基於某法則，而隱藏著許多謎團的。一旦玩家發現到這一點後，就會被卷入島上所發生的某個事件之中。

上述即爲「奇幻島」的故事大要。最先在Macintosh 的ＣＯ－ＲＯＭ中登場的本作，擁有約兩千五百張的ＣＤ以及長達六十六分鐘的動畫，是一款冒險遊戲。其後又決定被移植到遊戲工作站中。這次如此推崇「奇幻島」的魅力，也是因爲它確實被証明爲一款絕無僅有的遊戲。

直到今日的家庭用遊戲都絕對無法體驗到的一塊遊戲「奇幻島」。相信讀完這一頁後就可以感受到它不是單純的冒險遊戲，而要了解它屬於次世代的體感遊戲，並不須花掉太多的時間。



▲這本就是引領玩家前往異次元的謎樣書本——奇幻島。書本開啓的瞬間開始，玩家就會被放逐到煙霧瀰漫的絕海孤島上。書中放映的島嶼影像可是非常美麗喔。



▲開幕畫面登場時，落入異次元空間的一個男人。這究竟是神祕之書「奇幻島」中所寫到的男人之身影，亦或是玩家本身呢？此刻無法得知的祕密全都隱藏在奇幻島中。

尋求紅、藍扉頁，跨越四個時代的冒險旅行。

構成舞台的謎團之島「奇幻島」被表現得相當眞實，宛若確實存在一般。另外根據玩家所處位置不同，時而鳥鳴、時而波浪聲、風聲不絕於耳，讓人體驗到似手身歷其境的感受。雖然近日也有部份超過本作的冒險遊戲出現，可是卻沒有達到讓玩家覺得有切身的感覺，而且解謎的故事本身也無法超越本作。

玩家進入奇幻島之後，不久就可以在島中心的圖書館找到紅、藍兩册書本。將它們打開就會看到裡面關著一對名叫阿格那與西那斯的兄弟。與他們混熟後，就會被告知若要救出他們，必須借助與書本顏色相同之扉頁的力量。此時的玩家因此被交付了尋找紅、藍扉頁的第一項任務。但是這一刻的玩家不論怎麼尋找，都找不到這兩張扉頁之蹤跡。這也是爲了要有解開奇幻島內的謎題才得以前往的四個時代存在之因素。

換言之，這個遊戲中的舞台一共有一個島嶼再加上四個時代，相當地廣大。

神秘的冒險就此展開!!



▼在玩家面前突然浮現的書本。一旦翻開，書中便會浮現難以想像的風景。這是一座浮在無邊大海上的神秘之島。翻開的瞬間也就是冒險的開始。



◀這是一款持有目前家庭遊戲完全沒有之視感，聲效的遊戲。「奇幻島」讓人似乎可以呼吸到當地的空氣。

解開謎團

▲本作備有長達六十六分鐘，作爲故事演出之用的動畫。這些動畫要在玩家發現隱藏於各地的謎團及解決謎團後才能看得到。



奇幻島指引地圖

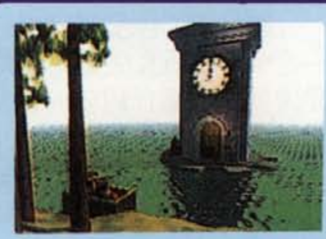
故事發生在奇幻島上，所有的事件都在此地開始進行。以這裡爲根據地，玩家將要逐漸向另外四個時代移動。可是移動之前，玩家們必須先解答設於島中的各種謎團。雖然地方並非很大，但隱藏著的祕密卻也不少。



在「航海小屋」的右側深處，有一株被稱爲神木的巨大樹木。一看到周圍的柵欄，就令人感覺它不是一棵單匯的樹木，似乎也隱藏著謎團。



完全以原木製成的「航海小屋」。在這裡設有奇異的裝置。從廣場可以看得到它隱約藏在森林中的形狀。



孤立在海上的鐘塔。一開始要到達此處就是個難題，但似乎在海中藏有某種方法得以前進。只不過在此之前必須先解開配電盤之謎才行。



猛一看只是沒有任何怪異的小屋。但是在地下卻藏有巨大的發電室，共有十台發電機。重點在於它們的發電量完全不同。



說有立體影像裝置的房間，開始的地點就在旁邊。開門下樓梯後，應該就可以發現這部形狀類似水井的裝置。



延續著發電室內側的小路旁邊，有著制動器開關。這是爲了因應發電室送出過量的電力時而設計出來的。



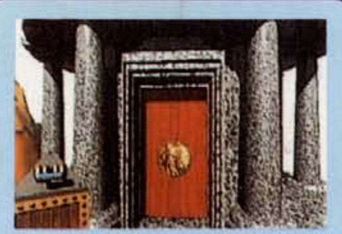
被稱作設於全島指示器總開關的裝置。只要將把手打開，玩家就可以藉由圖書館的地圖來認識建築物的場所。



在圖書館前方有一片放置小帆船模型的廣場。廣場周圍有八座描繪著圖形的塔，很能夠吸引住玩家的興趣和注意。



兩座巨大齒輪矗立地面的奇怪場所。這裡是被稱作「凹陷齒輪」的山丘。當齒輪轉動的時候，這裡說不定可以變成前往不同世界的一個入口。



在天象儀的時候，若是設定「時間」，就可以看到自己所想要見到的星星。當然這也是諸多謎題中的一個。



循圖書館旁邊小路前進，就會看見發出金屬光芒的太空船，不知爲何動力被關閉著，就算盡力也打不開門。



這裡可以說是奇幻島的心臟地帶，備有各種的機關。玩家將以此作爲根據地進行探險。另外也是通往其他時代，地點的入口。



奇幻島的魅力就在於其幻想式的視覺畫面

雖然奇幻島發行日期延後一定令不少玩家失望，但是還是讓我們繼續介紹它的魅力及遊戲的內容吧。

一提到奇幻島的魅力就讓人想到它精心製作的幻想派視覺畫面。本次尋訪到CYAN社的社長，他曾在紙上畫出地圖及圖畫腳本，並且當初的CG製作也是以此爲基礎的。

另外曾經玩過 Macintosh 版的玩家就知道，這次的PS版和原作幾乎完全相同，連視覺部份都一樣優異。

像「奇幻島」這股擁有絕佳視效的冒險遊戲居然有調查、問、看等麻煩的系統出現，相信已經有不少玩家對它既愛且怕了。可是奇幻島確實不是如大家所想的如此複雜，這種擔心其實是多慮了。

因爲它的自由度相當高，只要在畫面中輕按按鈕（藉游標確定位置再按鈕）就可以將門開閉，拉動把手及尋找線索等。因爲遊戲中必須一面動作、確認反應後才得以前進，也許對玩慣快手快腳冒險遊戲的玩家有些辛苦也說不定。



▲有許多細緻的畫面，這些都是經過精心設計之下產生出來的，相信玩家一定會有身歷其境的感覺。

巨大齒輪不斷轉動



▼這個地方就是發電機所在地，它所控制的即是上面那個大齒輪。

▲不知通過這扇門後，到底會進入何種的世界。

奇幻島是個不可思議的島嶼

遊戲一開始，玩家就會站在堤防上，一面聽著波浪的濤聲，一面思考下一步該前往何方。

不知不覺走上了石梯，到達到處有巨大齒輪的場所，這裡是被稱作「凹陷齒輪」的山丘。靜寂與風聲不斷交錯，是個非常奇妙的地方。可是不論如何瞭望周圍、碰觸物件，結果都沒有事件發生。

下了石階後，朝著圓形的建築走去。途中撿起落在建築旁邊的信件，趕快讀讀看。

也許對於內容的意思不太了解，但玩家所尋找的暗示中，這封信是一個開始。

重點在於上方，所以必須先進入圓形建築的內部。這裡就是天象儀，設置有相當精密的儀器。

接著繞回到建築的後方，朝向石造的池子的方向前進。往池中一望，可以看見有一艘小船沉在裡面。再向盡頭看去，可以望見森林的另一頭有棟鐘塔。

向右手邊前進，有一間發電室，裡面毫無人聲，十分安靜。當然連發電機運作的聲音也聽不見。

在發電室附近還有美觀的「航海小屋」，裡面同樣沒有人，只有在建築的內側有一座巨木的電梯，看樣子也不會動了。

極富冒險性

▲這個島嶼上有許多奇異處。

▼微暗中呈現出詭異狀態。



▲廣大的客廳中庭。

◀所到之處是水岸邊。



◀在這本書上將可查詢到一些有關的蛛絲馬跡，所以不要放過。

更加精彩的棒球遊戲

實況パワフルプロ野球95'

實況野球95

SPG

柯拿米公司新推出的棒球遊戲，此次以更眞實及更佳操作性的方式，在PS上登場。內容保證精彩，喜歡棒球的玩家不可錯過。

●發行廠商：柯拿米
●發售日期：發售中
●定價：￥5800

PS也能玩實況野球系列

在ＳＦＣ上大受歡迎的〝實況野球〞系列，現在PS也推出其最新作〞實況野球95〞。在這款遊戲中，把SFC 中的優點，如實況報導，選手個人基本資料及選手眞實姓名等，全部保留。另外加上PS的優越性能，這是款不錯的遊戲。



▲漫畫式的選手外型。

PS版實況野球95

〞實況野球〞系列，此次除了以SFC 爲主外，另外像SS及PS的機種，也即將發售其個別版。爲了使本系列的精彩內容。徹底的發揮，特別選用了不同的機種，以作爲改進的參考。特別是PS版，使用CD－ROM爲儲存媒體，因此在容量上有增加，使得實況報導的表現更加眞實，眞的有身處實況的臨場感。



▲表現各種不同的狀況。

主畫面的各項要素說明



1 壘跑者
2 壘跑者
3 壘跑者
4 投手資料
5 打者資料
6 好球區域
7 打擊游標



PS版的實況野球95





SFC版的實況職業棒球94

◀最先推出的實況野球94。



SFC版的實況職業棒球2

◀即將發售的實況野球2。

實況野球的魅力所在

〝實況野球〞的魅力，就在於它的精密設定及細微的操作性。特別是投手與打者方面，操作時有上下、左右及時點等要素，把所有實際上的細節，都考慮進去，使得玩家有眞的在打實際棒球的感覺。另外，在２人對戰時，爲了求取勝利，也會有頭腦戰及心理戰等要素發生，這時就必須靠雙方鬥智，才能贏取勝利。



投球的各種變化，全部以頭腦決定

現實般的投球方式

在〝實況野球〞中，投手的使用方式，可以決定一場球的勝負。因此，對於投手的球種及球路的操作方式，務必要熟練，如此才能成為高手。所以玩家們要勤加練習。




▲投手投球前的姿勢，也會與真實狀況一樣，會左顧右盼的，並會蹲下來拿沙包。

決定球種

投球前，可以方向鍵決定球種。每位投手的變化角度及球速都不相同。

因此，玩家們要好好的配球、選球路，這樣才能克敵致勝。



▲決定球種後，也可取消。

決定球路

移動捕手的手套，決定球的行進路線。尤其投變化球時，球的彎曲角度要加以考量。

這樣才不會接不到，並且也能與投手相互配合，演出一場完整的比賽。



▲較低的球路，不易被打中。

投　球

投球時，可參考打者位置。尤其在對戰時，與操作打者玩家間的心理戰。

對於這種心理戰，只要有任何一方先妥協，那就表示他失去了鬥志。



▲瞄準好球區的對角線。

打擊與守備也接近真實情況

守備及打擊方面，也有細微的操作性。例如，守備時可以決定前進防守，向右防守及向左防守等移動方式，而且只要投出一球後，就可改變。在打擊方面，在揮棒時的擊中判定上，大為提高，可能一擊就擊出長打。

守備



▲對付左右打者，採不同守備。

短打

▲短打與前進守備間的較量。

打擊



▲2好球後，奮力一擊。

各式各樣的模式

在PS版〝實況野球〞中，共有對戰Ⅰ劇情、錦標賽及聲音等模式，可供選擇。以下就為各位玩家一一介紹。



對戰模式

對戰模式可分為，對電腦戰、對2P戰及電腦自行對戰等模式。在此的任一模式中，都可自行決定操作球隊及對戰球隊，也能確認球隊的戰力及選手的個人資料。



▲對戰模式中的各個模式。

錦標賽模式

在錦標賽模式中，可分為5場、15場及130場等，比賽的場數。而選手的成績，則會隨比賽時的表現，一直累積下來。而且，也可記憶下來。



▲記憶卡片可以儲存進度。

背景音樂

聲音模式可分為實況報導的A模式，實況報導加判定的B模式，以及判定時聲音的C模式。

玩家可依其所好，來選出三種模式中的一種。



▲選擇喜好的聲音模式。

做好整個球隊、球場及賽程的設定

比賽前的流程

決定模式後，須決定球隊、球場、先攻或後攻以及先發陣容等，然後才開始正式比賽。其中較重要的是先發陣容，這必須考慮到每位選手的體能狀況，這情形就和實際比賽時教練的情況相同。



決定先攻或後攻

在此須決定先攻或後攻，以及DH指定打者的有無，另外也可設定不利條件。



▲在此畫面決定先攻或後攻。

決定先發陣容

必須先觀察選手的體能狀況，然後才決定出場的先發陣容。



▲觀察選手的體能狀況。

決定球隊

可選擇現有的12支球隊及一支明星棒球隊。也能選擇相同的隊伍對戰。



▲由其中選出一支球隊參加比賽。

決定球場

決定比賽的場地，共有11座球場可供選擇。球場的大小與比賽也有關係。



▲11種不同的球場。

比賽開始

到此即將正式開始比賽。後攻的球隊，投守可以練習3球。



▲後攻球隊，投手可以練習3球。

劇情模式

在劇情模式中，以12支球團的名場面為背景，將當時比賽的緊張氣氛，完全再度呈現前。在所有的12個劇情中，難易度各不相同，如果能夠全部過關，將可以看到結尾的動人畫面。





錦標賽以最新資料登場

在94年裡，表現突出的球員，以及獲得冠軍的球隊，其最新資料將一一忠實的呈現在錦標賽模式中，喜歡某些明星選手的棒球迷，將可以操作自己喜愛的選手。進行比賽，並回味此選手的優越表現。



▲明星選手鈴木一郎也將出場比賽。



▲近鐵隊近年的戰績相當不錯。

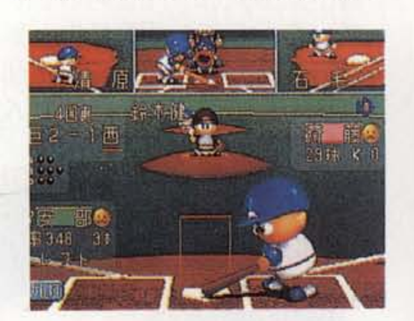


▲達成完全比賽的原來就是他。

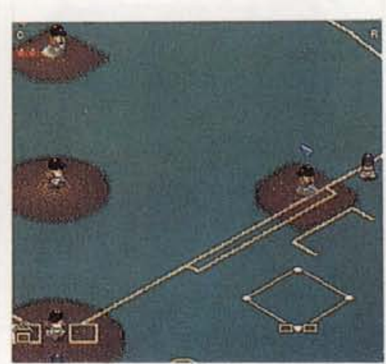


眞實流暢的動作

在衆多棒球遊戲中，〝實況野球〞系列，最能表現出電視實況轉播的氣氛。當玩家操作場上的球員時，實況播報員會現場立即播報場上狀況，使得比賽氣氛相當熱烈。另外，場上每位球員的表情，相當豐富，有哭有笑，眞令人感動。

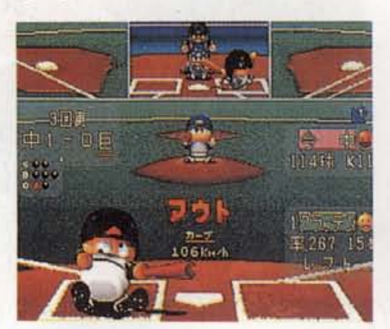


▲巨人面對西武的比賽。



喋喋不休的實況播報員

前面曾提過實況播報員，其實他的工作就是把場上的狀況播報出來。例如，「好球！三振」、「全壘打」、「接殺」等。雖然發出的聲音是日語發音，不過仍然能夠感覺到比賽的熱烈氣氛。此外，在PS版中，是以CD存取聲音，因此沒有什麼雜音，可以很清楚的聽到原來的聲音。



▲揮棒落空，會發出「三振出局」的聲音。



▲播報員喊出「全壘打」！

忠實演出棒球比賽的操作方法

一場棒球比賽，勝敗的因素很多，不論投手的強弱，守備的好壞，以及打擊的表現等都很重要。所以玩家要熟悉各種操作方法才行。

投球時，要注意球種（直球、變化球），球路（內角、外角、偏高或偏低等），儘量熟悉這兩種投球方式。



▲首先決定球種，球投出的同時可以決定球路。

傳球給一壘手，按○鈕

令人愉快的多彩演出

在此介紹一些精彩的畫面，希望大家慢慢欣賞。



▲眼睜睜的被三振出局。



▲投出觸身球時，痛的流淚。



▲投手感受極大壓力的表情。

▲失誤時的可笑動作。



源於西遊記而產生的個性派格鬥遊戲

悟空傳說（暫稱）

悟空傳說

ACT

中國最佳的娛樂小說「西遊記」，在日本也數次被搬上電視、卡通。但這次更是登上了實際格鬥的電玩中，充滿了嶄新的內容。

●發行廠商：阿爾優美
●發售日期：預定爲4月
●價格：未定

孫悟空復活！帶來新的法術

一片格鬥風潮之中，緊接著以「西遊記」爲藍本的對戰格鬥遊戲也要出爐了！雖然不少人曾在書本或螢幕上看過西遊記。但這次除了角色格鬥之外，還特地植入了感情夠變化。操作的方法是由十字鈕操作角色的移動及防禦，而按鈕則代表輕、重拳與輕、重腳。儘管必殺技到目前尚不十分明確，但頂著著名英雄的招牌，想必不致太差。

遊戲系統與目前的格鬥遊戲大致相同，是以一對一的型態決定勝負。只要對手的體力用盡即獲勝，反之則落敗。除了必備的選取角色ＶＳ模式外；另有孫悟空以各人爲敵手的故事模式。

故事情節

在人間與天界之間，存有一小片精靈界。某日天界的一件寶冠卻不知爲何落入了悟空所居住的精靈界。相傳只要戴上了寶冠，就可以將心中所想得到的東西化爲現實，可是原本鑲在寶冠上的寶石卻流落在世界各地，悟空爲了實現願望，隨即展開了尋找寶石之旅。



「悟空傳說」的製作過程

這款遊戲是將穿著戲服的演員動作先拍攝下來，再以機械取出動作的系統。因此其間最重要的莫過於戲服的製作及演員的動作。

擔任演出的有日光江戶村的全體人員，女子摔角手，小法蘭琪（曾扮演電影「怪獸哥吉拉ＶＳ佩斯哥吉拉」中的小哥吉拉一角而活躍），ＡＡＣ的吒野素子等人，皆爲日本動作界的一流人選。

此外戲服的製作則由經驗豐富的ＧＩＧＡ研究所擔任。因爲考慮到動作是否順暢的問題，所以費用自是省不得的，完全都是運用各種素材和技術費盡心血做出來的。

像這樣再使用攝影棚拍攝出的角色動作，再加上特殊效果後，不但眞實，且充滿了驚人的迫力。



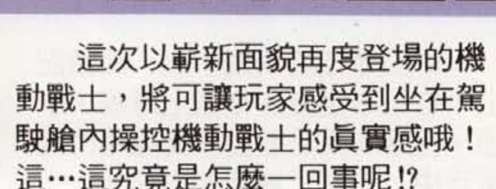


3 D化機動戰士隆重登場!!

機動戰士ガンダム（暫定）

機動戰士鋼彈

ACT



這次以嶄新面貌再度登場的機動戰士，將可讓玩家感受到坐在駕駛艙內操控機動戰士的眞實感哦！這…這究竟是怎麼一回事呢!?

●發行廠商：萬岱
●發售日期：未定
●定價格：未定

機動戰士鋼彈再度出擊!!

這次登場的遊戲主角一機動戰士鋼彈，終於突破了2D平面！由於採用紋理繪製手法，使得機動戰士具有3D立體圖像，能夠栩栩如生地呈現在各位玩家面前。這實在是一件令人驚喜的大事。在以往的機動戰士遊戲中，玩家只能操縱平面的機動戰士，雖然玩得蠻過癮的，但是一提到超迫力的震憾感，卻只有“　胸頓足”的份！這一次，玩家終於能夠駕駛著立體化的機動戰士來加入戰鬥了吧！再加上視點變換效果，玩家更可由機動戰士的駕駛艙來觀看遊戲畫面，打一場逼眞的宇宙防衛戰哦!!

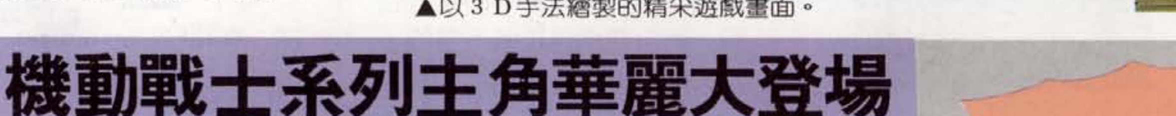


▲以3D手法繪製的精采遊戲畫面。



▲承襲機動戰士一貫的風格設計

▼夏亞與鋼彈的激戰對決。

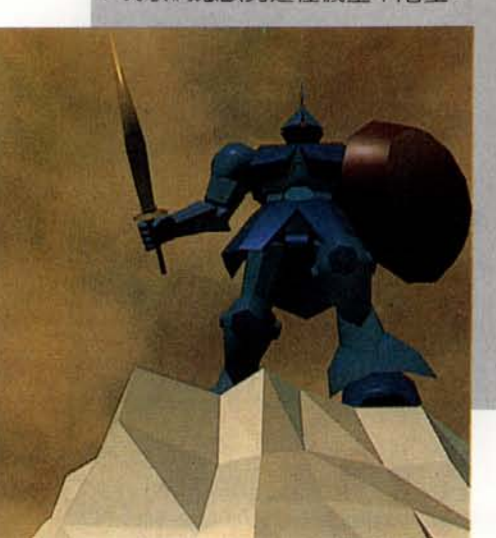


機動戰士系列主角華麗大登場

新型態機動戰士之情報大公開!!

在此款遊戲中登場的主要機種有10種，如果將試作機種一併列入計算的話，則多達80個機種左右，實在是非常的豐富。以下就由其中選擇幾款來為玩家作介紹。

▼玩家們應該對這種機型不陌生。



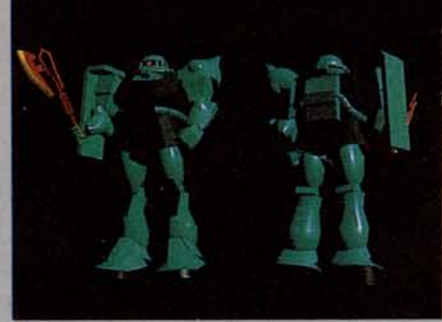
吉魯戈戈



▲這就是夏亞的水陸兩用愛機。

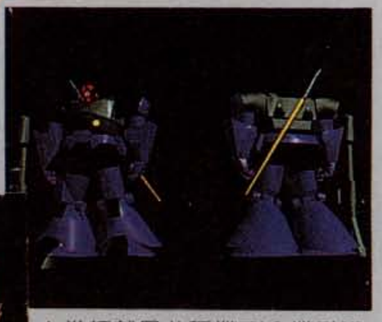
威力十足!!

薩克



▲相信許多人大概都忘了還有這種機型存在吧？

多姆



▲當初就是此種機型令機動戰士陷入苦戰之中。

前後雄姿!!

增加了多樣新系統的鋼彈！

由於此款遊戲到目前爲止尚未正式發售，因此尚無法爲各位玩家們做深入報導。不過，就我們所知，此款遊戲與一系列前作最大的不同點就是：增加新的遊戲視點！玩家們將可選擇由“駕駛艙視點”來進行遊戲。如果玩家們要求更逼眞的效果，建議你不妨將房間其他電燈全部關掉，保證你絕對會玩到忘了自己是在家裡呢！對於機動戰士所配載的各項武器，將會依照敵我距離而自動地變換。當然，如果玩家們想要通通自己，也可以在“選項模式”下設定！除了已經鎖定敵人的情況下，建議玩家們要經常變更各種視點，如此才容易捕捉神出鬼沒的敵人!!



▲機動戰士將遭遇像這樣的對手！

▶這就是精細的駕駛艙視點畫面。

捕捉各視點的敵人



▲喔！多麼令人懷念的一幕啊！

龐大的身軀

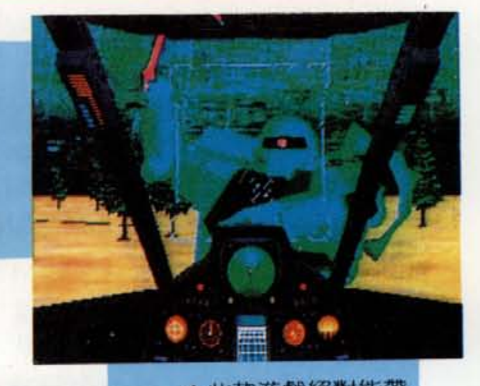


▲由下往上仰視敵人，即使不厲害的敵人，似乎也…

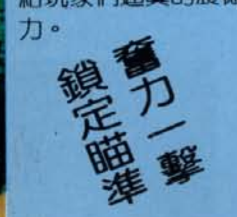
提供最佳戰鬥迫力的新視點！

在這款遊戲中，一共有多達１０個的遊戲舞台。不論在哪一個舞台皆有配備強大火力的敵人等待著機動戰士鋼彈！這次，我們將先爲玩家們介紹第一個遊戲舞台。一進入這個舞台，便有２架薩克等待著你。其中的一架，將會出現在你的駕駛艙畫面上。要想成爲超級戰鬥員的話，你必須在５分鐘內，解決敵人。當然啦，如果你沒擊垮他們，在最後與頭目對決時，恐怕你將會陷入一場激烈的混戰！

▲作戰大成功！準備前往下一個戰場吧!!



▲此款遊戲絕對能帶給玩家們逼眞的震憾力。



◀與敵人薩克對戰的精采畫面！

新視點爆炸畫面

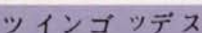


▲輪到鋼彈攻擊了，將準星瞄準敵人吧!!



▲命中敵人的爆炸瞬間畫面！

以動畫寫實照片製作的格鬥ＡＣＴ



女王爭霸戰

ACT

次世代機的新感覺對戰格鬥遊戲登場了。以寫實的畫像和動畫般的戰鬥展開，同時，也充分利用了人聲和次世代機的音質哦！

●發行廠商：寶麗金
●發售日期：12月22日
●定價：￥7800

新感覺的格鬥ACT

本遊戲是由眞實的角色和動畫的魔物兩方面所構成的格鬥動作遊戲。但是，在照片中看來，似乎沒有任何的違和感，魔物的動作也很豐富及眞實。此外，遊戲中的世界觀也很獨特。


▲施予攻擊後，便可得到點數，並轉化爲金錢。


▲臨場感夠，舞台也很廣。



▶不具違和感的畫面及背景。也有具幻想的世界觀。

有趣的格鬥遊戲要素

格鬥遊戲的要素，不外乎角色的動作，強弱的平均值等等，然而，在此我們爲熱愛格鬥者準備了多彩的必殺技及連續技的有無等，均可立判，即使初學者也不會因複雜的指令或不必要的魔法，道具等所苦，品質非常的高。


▲連續攻擊的表示，得點更多，這樣就可買更好的道具了。


▲豐富的技殺，也可反擊哦！

向PS主機的界限挑戰！

充分利用了ＣＤ－ＲＯＭ的大容量，甚至每秒最高可達２０張實際的照片來描繪其動作，幾乎和電影一樣具有迫力，音樂也用了實際的演奏，這就是次世代的威力。


▲這就是萬惡的根源－魔女卡蜜拉，當然比一般角色強多了。

面對凶狠壯大的敵人也毫不畏懼



次號予告！

這次初接觸的感覺怎麼樣？下次我們將介紹各角色的個性和必殺技，及各種魔法和道具，當然還有其他本遊戲才會有的“獨特”魅力，千萬別錯過了。



女神降臨・天地振鳴

攻擊和體力回復

本遊戲雖是格鬥對戰形式，卻有不少的道具存在（如一覽表），從攻擊魔法到體力回復，甚至加大自己體力的最大值，或是當沒有體力時立刻復活，總之是打倒強敵所不可缺的就是了，這些都必須以資金購買才行。若你不善於使用技巧的操作，則可多使用攻擊魔法，若你一向靠自己雙手打拼，則最好買回復體力的道具。

同時可依對手的弱點選擇，像是對大而笨重者施用暗器等，這些都是本遊戲的魅力。





▲特殊的指令輸入後的魔法將消MP或減少道具數量。

◀來一記紫波光圈吧！

震天憾地的大對決

▼激烈的展開對戰。



要有效地攻擊

由於金錢和得點皆是以連續攻擊而使倍率上升，亦即原100點的技巧連續使用2次，即成100＋（100×2倍）＝300，所以最好是連續施用高得點的攻擊。

攻擊系的魔法也不少，有貼地飛行的暗器，和雖慢卻攻擊範圍廣泛者，應視對象使用之。

有效掌握時機準確攻擊敵人

利用道具作有利的戰鬥

只要損傷敵人相當的程度就可以獲得一定的點數和金額，但若施用連續技，則可成倍地獲取，而必殺技自然就可以一次大量地獲取了，如此便能購買一些道具，更加便利地進行戰鬥。



▲道具只要一個鈕就可使用。





▲使用連續技多得點，以購買有別的道具。



▲可前進到下一舞台了，在此依得點的多寡，獲得不同的道具。



▲戰鬥中使用藥草後就可以補充體力。

以3戰2勝決勝負

勝利的條件是以3戰中先得2勝者取得。限定的時間為99秒，若時間終止，則以體力表較高者為勝，若體力同為0，或時間終止，雙方體力相同時，將必須再戰。



▲習慣了之後，就能爽快地使用連續技了。

共有8位角色可選擇

在故事模式中必須選擇妮娜或西霖來與妖怪戰鬥，而在對戰模式中就可以選擇全部的8位角色了，也有8位全部上場的總體戰模式哦！

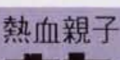


▲選擇喜歡的角色吧！

名稱	效　　力
守護	對戰中使用可復活1次　（10000G～）
砂時鐘	對戰中使用可返回經過的時間　（2000G）
藥草	對戰中使用可回復一些體力　（1000G～）
銀之鈴	對戰中使用可回復MP　（1000G～）
摩卡之實	可使HP最大值上升　（5000G～）
魔力之珠	可使MP最大值上升　（5000G～）
福袋	不知內容的樂趣袋　（3000G）
裡情報	可得知下一舞台敵人正體之情報　（500G）
火晶	對戰中使用，可擊出1枚火焰彈　（1000G）
地晶	對戰中使用，可使大地波動一回　（1000G）
雷晶	對戰中使用，可擊出一次雷擊　（3000G）
魔晶	對戰中使用，可生出一顆黑球　（5000G）

期待下期吧！

和角色種類豐富的敵人在畫面上展開精彩決鬥！



熱血親子

ACT

由橫軸畫面構成的格鬥動作遊戲，現在又加入新的要素及連續攻擊，是個更具打鬥快感的正統格鬥遊戲，全部只有15個舞台。

●發行廠商：TECNO SOFT
●發售日期：發售中
●定價：￥6950

兩個熱血親子加助手與巴拉克羅團的全面對決！

可以看得出來，畫面中出現許多的角色是這個遊戲最大的特色。只要敵人沒有倒下，對方就會不斷增加人數，甚至多達20人以上。連我方角色都不見得有這麼多人。

在敵方角色中，有許多懂得使用飛快的連續技攻擊。當然玩家所操縱的角色也可將自己所會的技巧巧妙組合，就可以簡單地使出連續技。

有時也可以抵消普通技及衝刺技，直接使用必殺技，也可以結合跳躍技這些普通技巧，以必殺技方式使用。

所以這個遊戲不但角色的個性豐富多變，還兼具對戰格鬥動作樂趣，結合各個角色的得意技巧互相較量一下，也就是這個遊戲最好玩的地方。

遊戲中全都是充份利用PS的高速處理能力所展現的精彩演出，讓你停不下來的刺激格鬥場面。而且每個世界的最後還有個性更多變的頭目在等著你呢。



▲角色的資料非常詳細。



▲小角色種類豐富，遊戲後半還會出現姊妹系的強敵。



▲由巴拉克羅團派出的刺客所使用的豪快連續 技法。

熱血四溢的戰鬥場面!!

▼角色演出生動，而且畫面是經過特殊處理的爆炸場面。





千變萬幻的戰鬥場景！

去秘密結社地下活動中心救出訝子

前面的報導已經介紹過部份的舞台，這次將接著介紹世界４以後的舞台，這裡所公開的畫面全是世界４後的畫面。最終世界當然是巴拉克羅團的地下活動的情報中心。愈接近最後頭目巴拉克羅，敵人的攻擊會愈來愈激烈。因爲最後頭目實在難對付，所以可無數次接關，因此，即使是初次接觸這個遊戲，也可以打倒最後頭目。而且一定能看到巴拉克羅最後變身的樣子。所以千萬別錯過這個角色豐富，人物演出生動的遊戲。



▲訝子的丈夫女兒要利用必殺技的無敵時間躲避鐵球。

勇敢戰鬥!!



▲對戰時一定要把握住時間的控制，來擊倒對方。





以斜下横軸視點展開的動作遊戲

以斜看視點展開的格鬥遊戲。爲了救出被巴拉克羅團誘拐騙走的天才科學家日比野詡子，她的丈夫亂童，女兒理緒及研究助理美濃輪寅太郎 3 人，將和敵人展開一場大戰…。

然而經過了此場戰鬥後，究竟能否如願以償的突破敵人防線，救出他們呢？



▲沒有小心前進的話，很快地就被敵人包圍了。

▲巴拉克羅團的先鋒兵「賀克薩」登場了。



▲理緒在世界 1 中前進，雖然路旁的花盛開看起來沒事…。

先選擇難易度和人數

可以選擇的難易度全部共有 4 個階層。依照素人，凡人、達人、名人依序上去，所遇到的敵人也會愈變愈強。人數最多可增加至 5 人。



▲簡單明瞭、操作容易的選擇畫面。

素人比較輕鬆…



名人很辛苦



▲由上方可清楚知道敵人體力，若是名人連小角色都很強。

可拿到 3 種不同的道具

在遊戲進行的過程中，會到達有汽油桶、店的看板及自動販賣機的地方。破壞這些東西就會出現道具。道具有可回復ＨＰ，可提高得分，及能給敵人大傷害的特殊武器等三種不同種類的道具，所以玩家可依其所需來使用。

▼在遊戲中也要破壞自動販賣機。

▲如果拿到小零錢，就可以提高得分。

ＨＰ回復系

可以回復體力的道具。其中恢復體力飲料及牛奶只能回復一定量的體力，只有烤雞可以回復全部的體力。但是出現率較低，所以看到要趕快拿。



等體力完全恢復再來打戰吧。

提高得分系

拿到破壞遊樂場、小洋娃娃、自動販賣機的小零錢，就可以提高得分。所以這是得高分的重要道具。





▲也有遊樂場會在遊戲中登場。

武器系

鑽孔機、小刀、機關槍等特殊武器能攻擊單體敵人。爆彈、火箭筒則可一口氣就吹走複數的敵人。不過千萬要注意，道具都有使用次數的限制。



不要錯過任何道具！

在區域之中，只要打壞汽油桶、店的看板或自動販賣機，就會出現道具。有可以回復ＨＰ，可以加分，以及可以給敵人大傷害的特殊武器等三種不同的道具。



▲回復ＨＰ的道具很重要，也有可以打退敵人的武器。



▲踩踏在車子上與敵人互相廝殺的戰鬥場面。

發揮3強大的實力打倒巴拉克羅團？

每一個角色都以星星的數量來表示力量、速度、技巧的數值。日比野亂童是三人中力量最大的，移動速度最快的是日比野理緒，美濃輪寅太郎的三項數值能力則相當平均。另外，還可以使用必殺技及超必殺技。


▲要小心由後方而來的攻擊。



▲在表示能力的畫面中有三個人的臉和名字。

都是個性豐富的頭目角色

每個世界的最後，都有個性豐富的頭目在等著你。這個最後頭目的攻擊都特別強，而且攻擊技巧多變，這就是可以使用最強力武器的時候了。


▲放出一波超光柱。


▲揮動頭髮向前迫進。

威力強大的日比野亂童

35歲的熱血硬漢。是訶子的丈夫也是昔日角力界的巨星，現在則退隱當體育老師。使用的技巧都是以前當職業選手時，以身體壓制對手或由背後攻擊等職業角力動作。

粗獷性格力如虎

日比野亂童



憤怒的父親炸裂黃色炸藥



◀力量集中在兩手的拳頭叩擊地面。

速度超快的日比野理緒

亂童和訶子的獨生女。有一張可愛的臉蛋，格鬥技卻是天下最厲害的。只要揮動鐵鍾，就能快速地打倒敵人。只是體力較差是她的弱點。

身輕如燕速如隼

日比野理緒



高速回轉的超級旋風殺法




◀使用鐵鍾高速迴轉。

平均型的美濃輪寅太郎

訶子研究室的助手也是日比野家的管家。實際上爲了經營劍道場，練就了一身好劍法。平常看起來個性很溫和，一旦被他的劍揮到，很可能會受很大的傷害……。

劍法犀銳敵喪膽

美濃輪寅太郎



向大地借力的龍嚴神殺法


◀用大雨向大地呼叫威力強大的地龍。

畫面內有很多的敵人!! 這是屬於次世代的格鬥!!

使用現有的家庭用小型電玩，畫面中登場的角色人數，包含主要角色最多只能容量5到6人。因爲人數一多，畫面裝不下那麼多人，處理速度也來不及。但是，這個遊戲可以在畫面出現許多的角色，最多甚至有15人登場。敵人太多的話，就會常常混淆不清。

操作簡單，角色演出華麗，還可以二個人同時玩，不但使用格鬥常用的橫軸畫面，還加入了新的要素，就是連續攻擊。並不只是單純使用普通技連打，而是結合跳躍打，普通技等不同的技巧組合的必殺技。有正統連續技和對戰格鬥的要素，是這個遊戲最吸引人的地方。



◀兩人雙打時，若敵人太多的話，適合亂打戰術。

在亂陣中裡，瞄準要害攻擊

▼因妻子被誘拐而生氣的亂童，這次將發揮力量打倒敵人。



不怕死的過來吧!

◀破壞東西後會出現回復體力、武器、小錢幣三種道具。

熱血親子和助手出發打倒惡黨

這是個只要運用簡單操作就能展現3種技巧的遊戲，因角色不同所使用的技巧總數也變化很多，下面將介紹7個基本的技巧。其中最特別的地方，可以結合不同的技巧使出連續技，可以把普通技及衝刺技融合在一起，使出必殺技，或是抵消跳躍技等技巧，也可以成爲必殺技。而且就像是在很盛大的對戰格鬥動作場面。如果可以連續攻擊的話，被敵人攻擊的傷害程度就可降至最小。所以如何組成最強力的必殺技，就是遊戲的一大樂趣。



▲背景上的跑馬轉輪遊樂器。

普通技

這是普通只使用跳躍技，對對手使出連續3段連續變化技。在使出技巧後輸入指令，就可抵消收拳的程序，直接使出必殺技。不管從那一段的中間，都可以直接使用抵消式必殺技。



▲瞄準後奮力一擊。

投擲技

不做攻擊接近對手，然後把敵人抓起來。這時可以摔對手，或是抓住敵人後連續地攻擊。在把對手摔下去以後，也可以抓準時間使用必殺技，在空中追擊敵人。



▲抱住後，來個後空翻。

跳躍技

在跳躍中按攻擊鈕，就可以做出跳躍攻擊。當跳躍攻擊擊中敵人以後，也可以連續擊出普通技。若接連成爲必殺技，就可以考慮使用比較複雜的連續技。

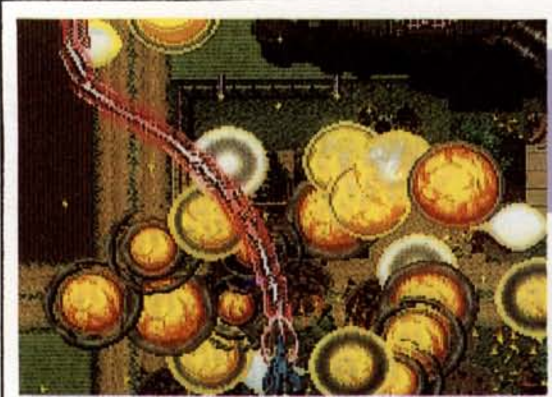


超必殺技

把掉落的武器撿起來，就可以利用這個武器攻擊敵人。從小刀、手榴彈等這類的小型武器，到鐵錘，火箭筒等大型武器都會登場。但是要注意，只有規定的角色才能使用規定的武器。



▶▲每位角色都各自擁有其獨特的必殺技，好好利用吧!



向最後頭目出擊了！

雷電プロジェクト

雷電

STG

在遊樂中心內大受歡迎歷久不衰的射擊遊戲「雷電」，現在也能夠在家裡自己玩了，敵人的攻擊非常激烈美觀，也移植得很忠實哦！

●發行廠商：SEIBU開發
●發售日期：發售中
●定價：￥5800

大家期待的攻略

這次是雷電的攻略篇，攻略基本1：無論是Ⅰ代或Ⅱ代都是以「火神彈」爲攻擊武器，並輔助以誘導彈。攻略基本2：在Ⅱ代的場合，由於1P處的炸彈較遲緩，使用2P的較好。



▲你也可以拿到第一榮譽哦！

雷電出擊 震憾山河

輕鬆地打倒最後的頭目

第2面的敵人程度比1面高些，若不謹慎些，是一關都過不了的。而無論Ⅰ、Ⅱ代，大概會有的問題，都在如圖示之處，Ⅰ時，只要一看到大的飛機，便可投擲炸彈，多少可損傷一些，甚至擊落。較難的是Ⅱ代，首先在如圖處攻擊，擊毀時，子彈會呈扇狀襲來，躲不了時才用炸彈，其它也以同樣方式破壞。

頭目一開始會發射小飛機來攻擊，這時要小心避開這些飛機，在如圖的時機，以炸彈解決之，輕鬆獲勝。



▲不錯吧！一枚炸彈就解決2架了。



◀這是Ⅰ的頭目，在如圖的時機中丟炸彈就可消除不少子彈。



▲這是Ⅱ的頭目，在此時機發射炸彈，然後接近連射之。

Ⅰ面 不再遺漏了森林中隱藏的妖精

最好一直到第一面結束之前取得紅色的補給機，同時再輔以誘導彈，就可以輕鬆地與頭目對戰。在進行遊戲大概是到右邊如圖示的地方時，可以找到妖精，它會幫你在不小心死亡時保留道具，這樣就不會在復活時只有最初的威力了。不過，藏有妖精的大樹很難打下，週圍的砲火又很強，要小心！

在對付頭目時，Ⅰ代的情況是只要如圖般給予重擊，不要30秒就能解決，當然Ⅱ代也是如此解決第一架頭目，至於第2架，則必須在地道之中連射攻擊，只要一危險就施行炸彈，就能解消前方的流彈，安全過關。



▲Ⅰ代的妖精將會出現在樹上



▲這是Ⅱ代出現妖精之處，敵人的攻擊也很激烈。



▼Ⅱ代的頭目第一架，也是一樣在如圖的地方連射就行了。

▲Ⅰ代的頭目第一架，如此在其出現時便於其上連射，很容易解決的。

▲Ⅰ代的頭目第2架，它會從畫面左方出現，只要知道這點，就比較不會被擊中了。

▲Ⅱ代的頭目第2架，在畫面下方的地道中攻擊是最好的，另外也要注意頭目和其它的飛彈。

雷電・連綿不絕的海面和敵彈

從這面開始，敵人的攻勢轉爲激烈，特別是些如圖示的地方。還有，圖示的小型戰艦，毀壞後常有1UP出現，頭目則需用不少炸彈解決。

槍林彈雨中衝破突圍！



▲這種大型艦艇的子彈甚多，應快速解決之。

雷電II・打倒空中的巨大戰機

在此敵人開始猛攻，照片所示都是較危險之處，最初之圖中的敵人應採速攻，於其尚未放出子彈前打倒。其後的戰艦若以強力雷射，就可輕鬆打倒。對付頭目前，最好確定使用雷射，輔以炸彈儘速擊沈，否則其龐大的彈量很讓人吃不消。

勇敢出擊！



▼此處以火神散彈就難以應付了，要專心換成強力雷射。

▲約出現4秒後會放出一排子彈，在此之前先以雷射解決它。

雷電・4面比3面更簡單!!

最重要的是第2隻妖精，千萬別漏了，是在如圖的大樹之內，在此右側會有一架中型戰車，只要以速攻法解決，就能安心地取得了，本圖的頭目極強，最好將右側的砲台破壞，這樣就能在畫面右側上下躲避，同時也別忘了送它一顆炸彈哦！

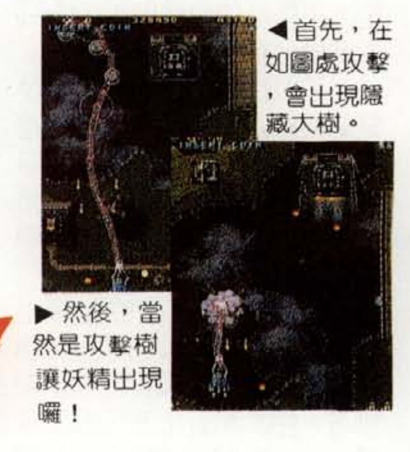


▲妖精出現處的大樹，要先以速攻將右側的中型戰車解決。

雷電II・隱藏的妖精在何處？

本面也會有妖精出現，不過較麻煩，在周圍有許多砲台之處，如右圖中，對什麼也沒有之處攻擊，會出現一棵大樹，若大樹不出現的話就沒了。對頭目時，應選擇對前的強力雷射，一決勝負吧！

到底在哪裡？



◀首先，在如圖處攻擊，會出現隱藏大樹。

▶然後，當然是攻擊樹讓妖精出現囉！

在遊樂場中，從初學者到專家都很喜歡的「雷電」系列，以絕妙的遊戲水準和操作感覺，獨占射擊玩家的話題，現在即將移植到PLAY STATION主機了，而且在PS版中，收錄了「雷電」的遊戲內容，移植度亦甚高，看照片就知道了，實際玩起來絕對不遜於大型電玩。

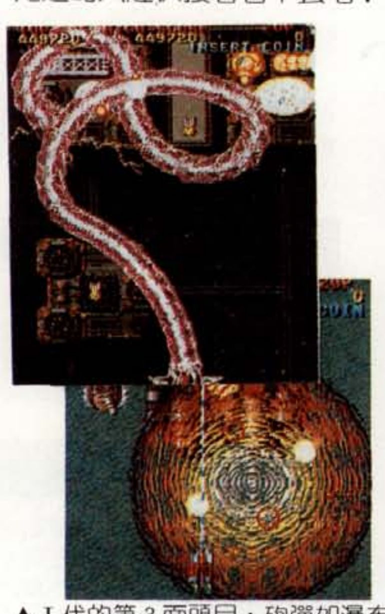
現在，移植已近完成，不知道的人趕快接著看下去吧！

巧妙迴避

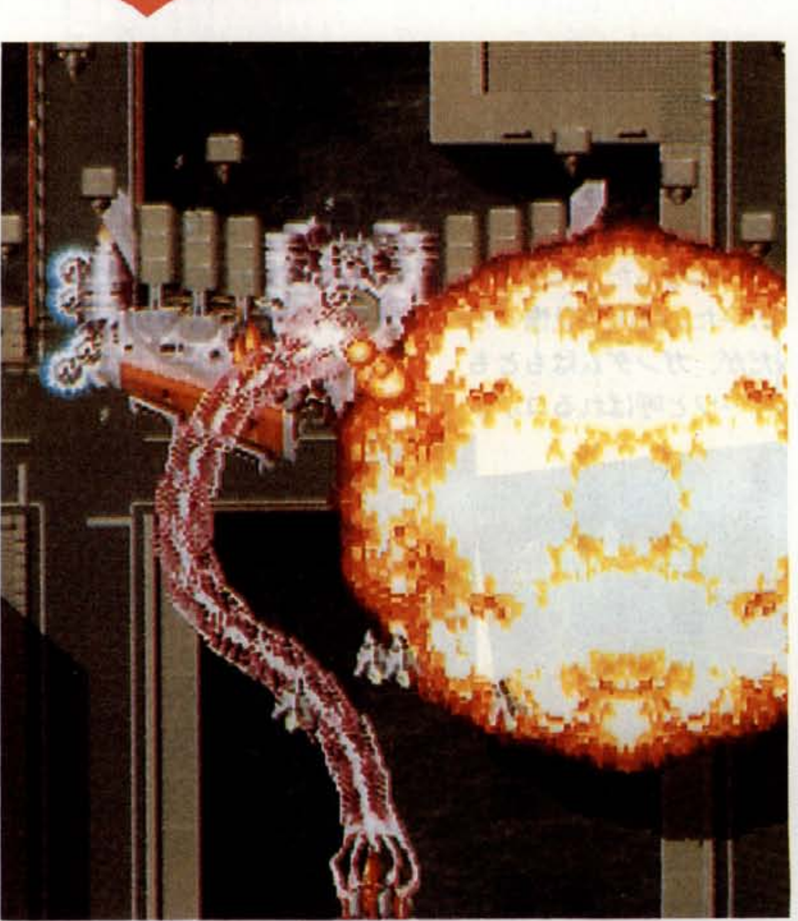


▶解決右側的砲台，降低敵人的攻勢，這樣逃起來就容易多了。

◀正面挑戰，當如圖般遭到敵方攻擊時，最好先避開。



▲I代的第3面頭目，砲彈如瀑布般流瀉，最好速戰速決。



寬闊的舞台中，只有你能找到自己的路線！

ACT

宇宙賽車

宇宙賽車

與以往的賽車遊戲相當不同，新款３Ｄ競賽登場！玩家們可以自由自在體驗穿越空間的快感。對於以往賽車厭倦的玩家不妨一試！

●發行廠商：NEOREX
●發售日期：發售中
●定價：￥6800

穿過充滿魄力的3D空間吧！

為了紀念行星間停戰而舉辦的「ＣＯＳＭＩＣ　競賽」是以未開發的星球與宇宙空間作為舞台背景的競速遊戲。

和以往同類型遊戲中總是緊貼路線的風格迥異，本作裡可以活用充足的所持時間，以尋找抵達終點的最短路線，是一款真正的３Ｄ駕駛技術挑戰的遊戲。

在一千平方公里的地圖上，由ＶＡＰＳ（假想氣壓配置系統）創造出的風正熊熊地吹動著。由於愈近地表，愈不受風阻，所以基本的技巧在於選擇要在地表或浮在空中的道路上迅速地前進。



◀計時賽的目標就是要儘快通過終點

▲宇宙賽車中也有這種看起來就很邪惡的搗蛋傢伙。



▲最讓人提心吊膽的就是這種追逐模式。

熱戰在四個舞台上展開！



沙沙利卡那

◀富有山、湖起伏地形，是環境最接近地球的行星。

海洋行星・希格蘭

▶能夠在水中進行競賽。周圍的魚貝令人不太適應。





富巴洛

◀火熱的新生行星。好像會被周圍的熔岩吞沒一般。

希德障礙

▶在軌道相似的兩個惑星間之無重力空間。



古雷斯副教授的忠告

各位玩家們！是否有在進行「宇宙賽車」的研究呢？記住！要讓風成為我方的同伴。如果乘上順風，速度將會加速成長。







交通工具共有五種；各行星也有五位勇者代表

進入了宇宙賽車的第一個大門後，即將為各位介紹五個惑星代表選手們各別所搭乘的機型。

玩家可以變身為任何一位選手來參加競賽。另外，在競賽之中所表示的只有機器而已，請玩家們注意。



里歐・克里斯・巴特

職業賽車手。他所使用的賽車不但等級高、安定性也好。



西安・史魁爾

駕駛改造成號稱速度最快的裝載機登場，曾經擁有一段灰暗的過去。



艾夏・克爾克

坐著直升機來參賽的少女。加速和移動性能是排第一的。



劍　健十郎

操縱的機器手臂不論在速度，機動性、防禦性上都是最平均的。



巴爾巴克

身份不太為人知道，搭乘的機械花了不少錢完全是動力船。

選擇難度不一的關卡

以行星爲舞台駕駛飛行機器來競賽的3D主體賽車遊戲。沒有取用其它的畫面。全遊戲以「全部多邊形」來表現。在行星上設定了高氣壓與低氣壓的位置。受到天氣狀況的影響，機體的移動速度也因爲飛速而有所不同。所以想贏得比賽的話，判明現在所處的天氣狀況是十分重要的。


▲爲了紀念宇宙大戰後的統一而舉行的競賽。


▲不只是機器和角色而已，地表的大河和溶岩都忠實地被描繪出來。


▲有時也有離開場地在空中漫遊的情形。

共有三種競賽模式

最初的關卡——多洛必卡爾行星，是爲了初學者練習用的場地。循著操作熟練度的提昇，關卡從海的行星、新生行星等等難度也跟著加強。最終的關卡是在宇宙喔！所以一定要到達那裡才行。


▲在最初的場地，沒有什麼障礙奔馳十分地簡單。


▲過了地表就是海面了，在蔚藍的世界中全速前進的感覺眞是不錯。


▲再來就是未開發的行星。有山有谷的危險路線可以平安通過嗎？

各個行星代表登場！

共有挑戰最佳成績的時間制預賽，有其它競爭者干擾的宇宙競速場，還有追博脫逃對手的競賽對戰模式。


劍建十郎

▲駕駛機器人型機種的少女。

艾夏・克爾克


◀用螺旋槳推進的可愛機型由她來操縱。


西安・史魁爾

◀機型是摩托車型的，很有速度的感覺。


里歐・克里斯・巴特

◀控縱著一般跑車機型的外星人。


巴爾巴克

◀一臉不輸人的角色。


▲畫面上下分割的追趕競賽。追趕者和逃跑者的競賽對戰模式。

▼有許多其它對手干擾的排名競速。取得第一名吧！



▼時間制競賽。發揮機體性能的極限，務必在最短期限內達成！



超越大型電玩版之3D賽成集大成之誕生！

リッジレーサー

實感賽車

SPG

「實感賽車」可算是ＰＳ的代表作品。它運用了最尖端的驚異技術，製出了十分擬眞的畫面，使家用電玩的地位，更向上一層樓了！

●發行廠商：拿姆柯
●發售日期：12月3日
●定價：￥5800

爲家庭用次世代遊戲的先驅

當我們提到PLAY STATION時，通常將它定位爲〝次世代主機〞。但是，無論硬體有多麼地卓越，如果沒有好的軟體，就不能發揮其價值。而這款「實感賽車」，即可算是不辱ＰＳ的高品質軟體。它並不單單只是大型電玩版的移植，還更加入了大型電玩版「實感賽車２」的要素與ＰＳ版獨自的要素，而其家庭用遊戲之完成度也非常之高。

「實感賽車」的遊戲系統主要是競賽於限制時間內通過確認點的順沿，爲相當普通的賽車遊戲。但是就其外觀而言，卻和以前的賽車遊戲有很大的差異。以前的遊戲，多半是用一張畫的擴大縮小來表現整個賽程，但就質感來看，並不見立體感。另外，有一些賽車遊戲也使用了POLYGON ，雖然具有立體感，但是卻沒有眞實感。

「實感賽車」是利用３Ｄ POLYGON 所描繪出來的賽程風景，與現實的景色幾可亂眞，而且更加精緻。其緊迫賽程的立體感與質感，也是家庭用遊戲不曾有過的。



▲這些圖片全是用POLYGON所描繪出來的，信不信由你！

令人驚訝的質感與快感

最近好像常常會聽到POLYGON 這個字眼。將物體的表面以複數的平面，也就是以POLYGON 來構成，計算其頂點的資料，以再描繪來再現其動作與遠近感等的立體ＣＧ技術。

ＰＳ是一款可以用高速來做POLYGON 表現與演算其頂點資料的硬體。而「實感賽車」則是爲了有效利用這些機能所製造出來的。

雖然硬體的確是具有優越的性能，但實際上的資料可以說是取決於軟體開發者的力量。藉著拿姆科開發小組的技術力，才使得這款遊戲得以綻放其色彩。



▲由市街地到海岸，甚至到深山裡去，以多彩化的賽程爲遊戲舞台。

肌理繪圖

以前的 POLYGON遊戲，面的角很多，可以很容易就辨別出來它是利用 POLYGON所製作的，再加上由於其各面都是同色的平面，所以缺乏眞實感。

然而「實感賽車」卻改善了這項缺點。它利用肌理繪圖這種技法，也就是將 POLYGON的每一面都畫上有質感的畫，每一幅畫都是爲了讓３Ｄ擴大縮小所設計的。

藉由這種技術，其實際雖是平面的 POLYGON，但外表看起來卻像是土的細沙或者是森林的枝葉等等。「實感賽車」就是利用這種最先端的ＣＧ技術，製作出藝術性的畫像，提供玩家神奇的眞實感。



▲PS版中的車子當然全是用POLYGON所畫出來的！



更享受實感賽車的方法

可選車種增加到12輛

一插入電源，當讀取資料時，畫面會出現類似小蜜蜂的遊戲。這並不單單只是用來打發等待時間而已喔！有一個隱藏擴張功能即將在這裡實現。只要你能在十秒內將敵人全部擊落，那麼原來的4輛可選車種，會大幅增加為12輛。看看選車畫面，以前是敵車的「RT BLUE SOLVALOU」整齊地排在右邊。



▲如果想要更增加遊戲的樂趣，那就必須在10秒之內將所有的敵機擊落，如此一來，可選擇的車種將增至12台。

以第1名過關的結局畫面

如果你能以第一名通過初級、中級、高級以及T、T等各賽程，則選車畫面上會出現過關的記號。當你已經通過3項賽程，而正在進行最後一項賽程時等你一抵達終點後所播放的重播畫面，其音樂由原先的輕快改變成較具戲劇性的音樂。沒錯，結局畫面就要出現了！用比重播畫面還要上空視點的風景等為背景，開始播放工作人員的名單。一邊眺望著通常無法進入的沙漠或是停在飯店裡的車子，一邊享受破台的實感。如果你想多看幾次結局畫面的話，只要將初級以外賽程的過關資料存起來即可。



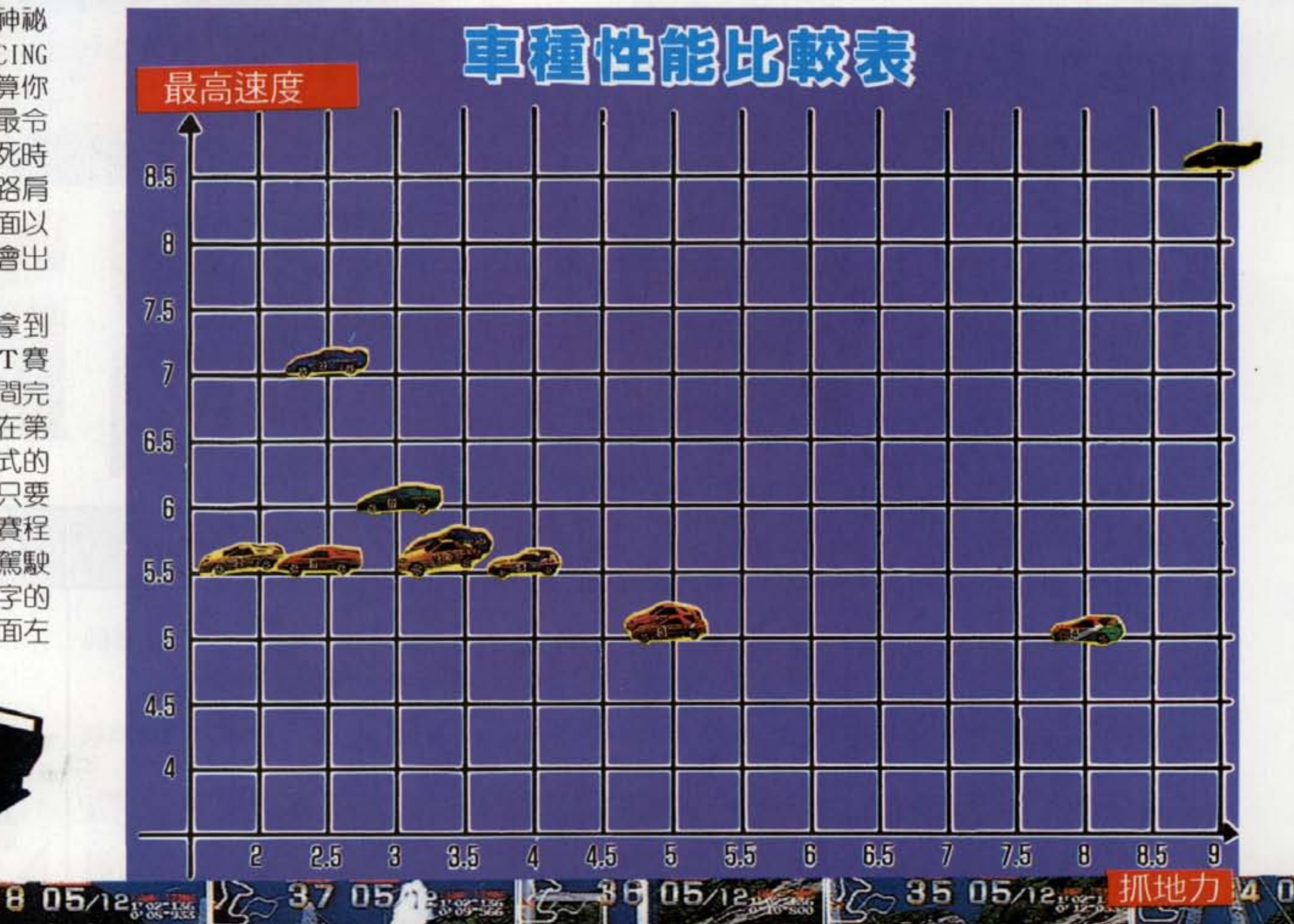
▲▶一定要想辦法以第一名過關，如此便可看到精彩畫面。

可駕駛神祕黑車

記得那輛跑得飛快的神祕黑車嗎？它就是「13″RACING」。其性能非常優越，就算你使出最高速也追不過它。最令人生氣的是，當你追得半死時，卻又發現它悠閒地停在路肩上。事實上，它在結局畫面以後的T、T正規賽程中也會出現喔！

要想贏過這輛黑車而拿到第1名，必須在正規T、T賽程中，以1分3秒內的時間完全1周的路程才行。當然在第一周時它會停車等你，正式的勝負得由第2周開始。你只要在正或是追加的其中一個賽程贏過黑車，則可以有機會駕駛它。在車種選單上面以紅字的「F/A RACING」表示在畫面左側。







帶有表情的汽車在極富變化的賽程中奔馳！

モータートゥーンー・グランプリ

趣味賽車

SPG

松下進的３Ｄ角色在奇幻世界中縱橫無阻地奔馳。連賽車本身都有表情，是一款超可愛的遊戲。只要有ＰＳ，你就可以玩得到了。

●發行廠商：SONY
●發行日期：發售中
●定價：￥5400

卡通盃快開幕了！

和人類居住的現實世界不同，漫畫或動畫裡的角色所居住的地方叫做卡通世界。在這裡，每年一到春天就會舉行賽車比賽。這場比賽就叫做卡通盃比賽。卡通人物們可以使魔法將自己變成卡通車，並且參加比賽。

當你仔細觀察角色們所變身而成的汽車動作，你會發現相當有趣。緊急剎車時，踩油門時或者是轉彎時等等，你都可以看到汽車本身的獨特表情。一秒30格的眞實時間畫像處理，使汽車充滿豐富的表情，而且相當自然流暢。



◀跳起來通過上空的圈圈。雖然有點騷鬧，但蠻有趣的。

可用各種視點來駕駛

坐在汽車上的視點，在車裡往外看的視點以及由上空往下看的視點等等，你可以選擇自己喜歡的視點來進行遊戲，這就是POLYGON 的好處之一。另外，還可以將畫面分割爲２，讓兩人共同進行比賽喔！

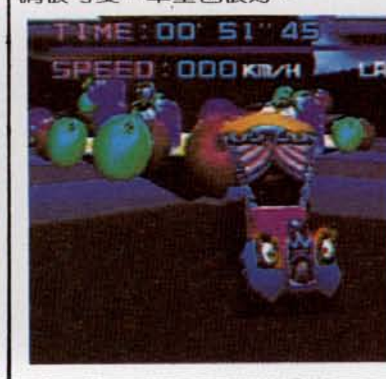


▲由汽車斜後方往下方的視點。這是最好操作的視點了。





◀由上空往下看的視點。可以看到整個卡通世界。

洛克隊長	公主珍	波魯巴克斯	括普＆括普達
充滿正義感，運動神經拔群的少年。主角。12歲。	洛克的青梅竹馬。是個好勝的女孩。16歲。	心地善良的機械人。動作遲鈍，但力量大。５歲。	由水瓶座第８行星來的宇宙人拍檔。以征服世界爲首要目的。256歲。
▼很像70年代的美國車。主角的表情有點像不良少年。	▼因爲是由女孩子變身的，所以眼睛很可愛。車型也很好。	▼車型變大的。現實世界中大概就是３號碼的車。	▼會在空中行走。要注意其操作感覺和其他車子不同。
			

其速度感有如在玩命

ＣＧ雖然可以表現出驚人的技術，但若其表示速度太慢的話，也就使得之前的努力全部毀於一旦了。以前的３Ｄ遊戲就是這樣，給人一種美中不足的感覺。

然而，「實感賽車」也是以高速度來展開其高密度且具眞實感的畫面。能達到這種境界也是得靠ＰＳ這款硬體的幫忙，才有可能辦到。因此，「實感賽車」是一款高品質的賽車遊戲，具有壯快的臨場感。



▲可惜不能讓大家看到正在移動的畫面。

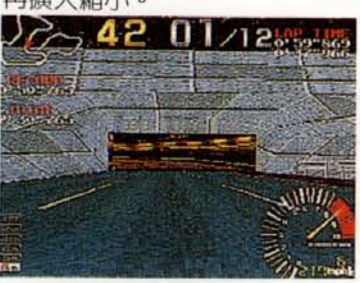
以重放忠實再現比賽過程

玩「實感賽車」時，不只在完的時候有趣而已。在過關之後還可以重現畫面將剛剛自己比賽的情況重頭再播放一次。由直升機空攝的畫面不斷地改變再現鏡頭的視點，時而鳥瞰，時而長距離，都忠實地表現出比賽的情形。這就是有效再利用３Ｄ演算資料的結果；可以客觀地看到自己比賽的情形，實在很有意思。



▲比賽開始時先讓大家的眼睛吃冰淇淋。

▼在平面上貼上如實物般的畫，再擴大縮小。





◀POLYGON再加上處理繪圖，使畫面的每個角度看起來更眞實不造作。

可自由切換視點

在ＰＳ版的「實感賽車」當中，選擇幅度增加最多的就是視點切換的機能。

你可以選擇和大型電玩版一樣，由車子內部看正面車道的視點。或者是由車子後方往下看的視點。而且還可以在遊戲中自由變更，所以你可以隨自己高興在任何時候更換視點，相當地便利。

實際在玩的感覺會隨著視點而有很大的變化，因此只要選擇最適合自己的視點來玩就行了。



▲習慣了就很好使用。迫力十足，爲本遊戲最原始的畫面。



▲能看到自車，適合初學者。容易了解超過敵車的時機。

可選擇喜歡的車種

ＰＳ版的「實感賽車」，可由四台車種選擇自己喜歡的車子來駕駛。

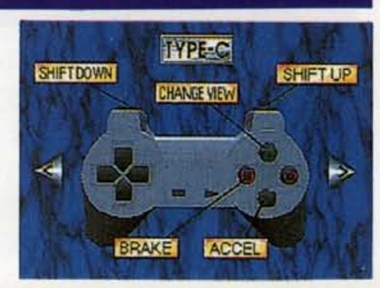
這四台車都各有特徵，操作感覺也頗爲不同。你可以依自己的喜好來選擇適合自己的車輛。當你實際在各種賽程中駕駛時，即可發現其差異顯著，某些車種有適合其性能的賽程。但最重要的還是自己的喜好，不過能有多種選擇，對於玩家也比較好。



▲會旋轉的選車畫面。連最細微的地方都能看見。

PS版的製作很棒

拿姆科本著服務大衆的精神，在這款ＰＳ版的「實感賽車」當中，特別用心地準備了幾項方便的性能。



▶當然也可設定搖桿，但連這個畫面也是用POLYGON表現的，眞是太完美了！










對實感賽車的殷切期待

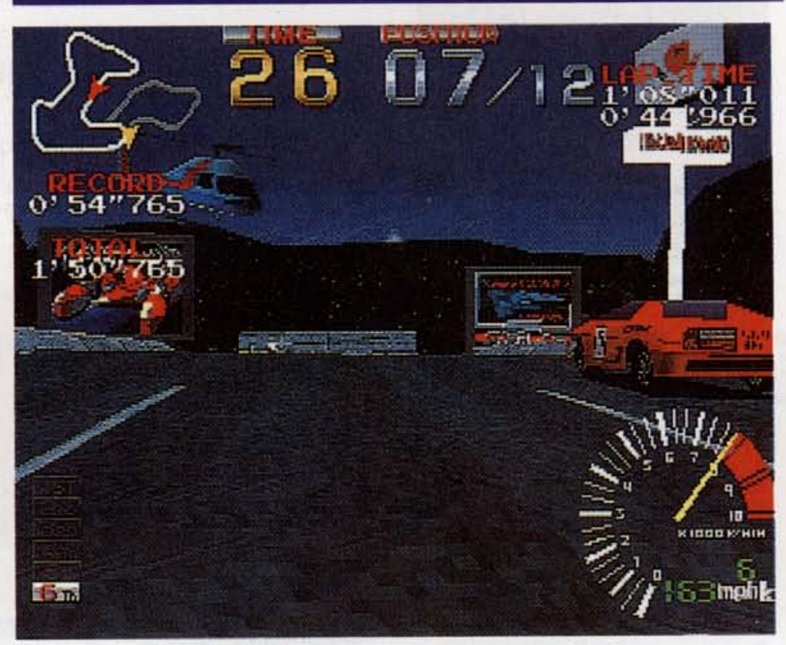
賽程會隨著模式而在演出上的時間產生變化。白天到傍晚再到夜晚等的景色變化。其畫面比大型電玩版更爲明確，而且也比較自然。在大型電玩版的「２」當中雖有接近的表現；但ＰＳ版中，遠方微暗的道路逐漸變亮的夜晚景色十分値得一看。

背景畫面太精彩了



▲黃昏特別地美。心情也舒暢起來了！

隨時間而變化的畫面



▲夜晚景色也很美。微暗景色逐漸迫近，令人毛骨悚然！

還有BGM模式

ＰＳ版所收錄的ＢＧＭ一共有６首。雖與大型電玩版相同，但由於是ＣＤ收音，因此有自由選曲的機能。

雖然可以用一般的ＣＤ來聽，但是這個模式還配上了有如重播的賽車畫面。演出效果相當具有水準，光是聽音樂就已經夠享受了！



▲光是看示範畫面就夠了！

可用NEGCON模擬操作

將賽車遊戲帶入家庭時，最常發生困擾的就是操作問題。遊樂中心裡的機台本身有附方向盤的駕駛座，家庭用則不可能有這種裝備。爲了解決這道問題，拿姆科於是發表了新的搖桿。

「NEGCON」爲模擬輸入型的搖桿，可以做出轉方向盤等微妙的操作。除了中央扭擰的部份以外，還有３個模擬對應的按鍵，可將加速或是剎車的操作處理地很好，臨場感十足。

通信對戰的最新作「頂尖賽車」

「頂尖賽車」是拿姆科利用「實感賽車」的技術而做出的最新賽車遊戲。而且還是「勝利賽車」型以來的一次方程式類型之賽程遊戲；因此希望能移植到ＰＳ上的呼聲也很高。

由於「頂尖賽車」上具備了通訊的機能，因此大受玩家的喜愛，假如說，在「實感賽車２」上也把通訊的機能移植進去的話，那麼ＰＳ的這款遊戲就很值得期待了。

畫面很細緻唷



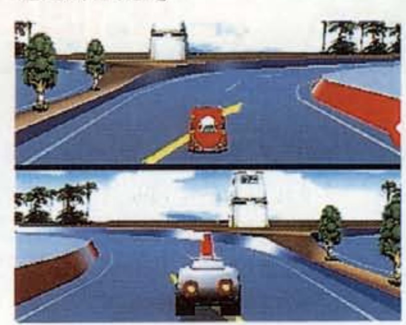
▲連車輪回轉都能清楚看見的完成度。似乎能跑遍天涯海角的感覺。

趣味賽車是一款使用獨特車種在幻想世界中奔馳的賽車遊戲。視點可以自由變換。用一個按鍵就可以看後照鏡或改變上下視點，十分方便。另外，當比賽結束後，還可用重播功能使剛才的比賽實況重現。也可以確認自己在駕駛時的情形。



▲這是一段視點。可清楚知道自己的位置與車道。

▼也可以像這樣使用後照鏡的視點。但也許蠻難的。





▲也搭載了重播功能。這樣可以好好研究自己的弱點。

有四種模式，你喜歡哪一種？

有GRAND　PRIX等４種模式，無論你是初學者或是上級者都很適用。也可以選擇難易度。對戰遊戲模式也有兩種，相信和朋友之間的戰鬥一定會很激烈。

熟悉道路來競賽



▲１Ｐ專用模式可以由３個賽來選擇。

▼可以在各種賽程中奔馳，也可以用來當做練習。

▲２人可在同一賽程中奔馳，也可以用來當做練習。

▼同時在左右對象的兩個賽程中進行TIME ATTACK。



在可愛的卡通世界賽車

賽車遊戲追求的是眞實。一般都是以現實世界爲範本。但是，「趣味賽車」卻是以動畫世界爲舞台。汽車的動作也像是生物一樣，在各種賽程中奔馳。車子會飄在半空中的大跳躍，看不到前方的起伏地形以及歪七扭八的立體隧道等。都是一些充滿幻想的畫面。以一秒鐘30格的眞實時間映象來實現這個世界。視點也有４種，可以自由變更。由上空往下看的視點很容易操作，最適合一邊欣賞風景，一邊駕車了。由駕駛座往外看的視點極具速度感，迫力超群。你可以依自己的喜好來選擇。也可以滿足你童心未泯的心情。你也可以在這裡追求賽車的根本－速度感。





▲２Ｐ用的畫面爲上下分割。也可以更換各種不同的視點，使用後照鏡即可看到全畫面的後方。一共有四種視點可供選擇。喜好迫力的人的選擇駕駛座視點，但這樣子就看不到汽車的可愛表情了。



追求正統的〝奔馳〞感覺

別看它的外表很可愛就小看它。這款遊戲備有５輛性能各異的車種，你可以利用他做出順勢滑行等高度技巧。而且其他的模式也都很好玩。

但是，家庭用賽車遊戲總不如大型電玩一般。因爲，「趣味賽車」可以和模擬輸入式的NEGCONN對應，因此你可以利用它做出較細微的方向盤操作。



▲實況眞實的操作感。尺寸也設計得剛好。

有4個模式與13項賽程

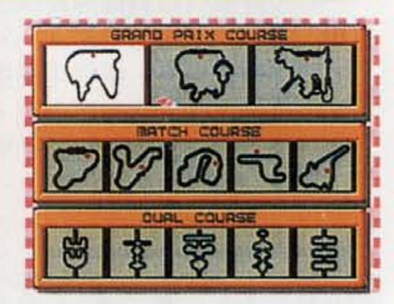
遊戲模式有4種，賽程共有13種。可利POLYGON 可以做出各種奇怪的玩法。

1P專用的GRAND PRIX有3個賽程。背景相當美麗。2P專用的MATCH、DUAL RACE爲上下分割畫面，各有5個賽程。其背景雖然簡單，但卻是純粹將重點放在駕駛上面的賽程。TIMEATTACK模式雖是1P專用，但你可由全部的13項賽程中自由選擇。你不只可以在這裡創造新記錄，也可以利用它來研究賽程。

接下來我們就爲大家介紹各個賽程。



▲立體式的車道路程，可由這裡看出全盤道路的地形高度差。



▲多種類的車道賽程，在這裡都一一的呈現出來。

GRAND DRIX

這是1P的主要模事。參加卡通盃，以獲得冠軍爲目的。和你競爭的對方，全都是由電腦操作的。賽程極富變化，不論勝敗，光是悠閒地駕駛也很好玩。



TOON ISLAND

TOON ISLAND 是以繞行島嶼一周而製作的賽程。沿著海岸前進，越過綠丘、進入山巒帶的隧道。自然的景觀十分美麗。是個很適合初學者玩的賽程，你可以先由這裡開始。



▲直路也變長的。你可以加滿油門飛馳其上。

PLASTIC LAKE

PLASTIC LAKE是在湖上造出的立體賽程。有許多大跳躍台與激烈的地伏。以駕駛座的視點行駛，會看不清自己的位置，而完全不知道自己現在行駛在何處。在記得賽程之前，先使用高視點來駕駛。



▲路面起伏不定。還有洞天，卡住就很難逃脫。

GULLIVER HOUSE

這裡的所有東西，都是超大尺寸的。在路程上你會看到巨大的糖果、西洋棋，穿越有如輪盤的彎角。就好像變成小人一般。要過這一關鑾須要技巧的。

▶鋼琴的鍵盤也是賽程中的一段。開在黑鍵上面就好像開離道路似地凹凸不平。



MATCH RACE

MATCH RACE可用來做2P對戰。2台汽車在同一賽程上行駛，是款十分普通的對戰模式。背景雖然簡單，但整個賽程卻沒有相同的地方。一個人玩TIME ATTACK 也不錯。對戰時可以設定以幾周來決勝負。



▲TIME ATTACK中。偷偷地練習，再向朋友挑戰。



DUAL RACE

DUAL RACE 可以說是爲上級者設計的賽程。對戰時汽車各自行駛不同的賽程，但是所行駛的賽程卻是左右對稱的。彎角的角度或白線的距離等幾個完全相同。完全得靠技巧來決勝負。



▲DUAL RACE最重要的就是取線。





環遊銀河宇宙的大冒險故事！

クライムクラッカーズ

犯罪剋星

RPG

這是ＰＳ的第一款ＲＰＧ遊戲。全篇以全 POLYGON處理的３Ｄ迷宮展開；就連敵人角色、陷阱等等也全以POLYGON表現。

●發行廠商：SONY
●發售日期：發售中
●定價：￥5800

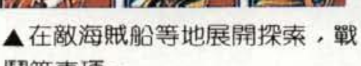
360度視野的槍彈射擊

這款遊戲的主角之職業是緝拿宇宙海賊維生的獎金獵人們。他們所冒險的舞台爲充滿臨場感的３Ｄ POLYGON空間。攀入宇宙站或敵人基地，用槍或劍打倒由三百六十度全方位襲擊過來的敵人，以達成任務爲目標。由於遊戲世界裡的時間不斷流逝，戰鬥是以眞實時間來進行的。如果慢吞吞的話，一不小心就會遭到敵人攻擊的。

一邊採取回避行動，一邊槍擊，斬殺敵人。敵人並非固定不動，因此要瞄準他們也是蠻辛苦的工作。一定要小心由後面攻擊的敵人，千萬別被打中了！同時按下ＬＲ兩鍵即可防禦，善用此功能，儘量將自己的傷害維持在最小限度。







▲在敵海賊船等地展開探索，戰鬥等事項。



▲一遇到敵人就開始射擊，和中央的角色戰鬥吧。

以完成任務的方式來進行遊戲

各舞台皆由粉紅海豚號內部的畫面開始。以主角們間的對白來敘述故事，將目的傳達給玩家。會降落到目標的宇宙船以後，就由船內一角的探索開始，一邊打倒敵人，一邊以達到已設定的目的爲目標。當任務一完成，螢幕上會出現終了畫面，根據通關條件，你可以得到由連邦銀行發出的獎金或報酬。而且還會在通關時隨著打倒敵人所得到的經驗値來決定小組的排名。排名則表示隊長艾米莉亞的等級；當經驗値達到某一定數，則排名也會提升。排名總共有７階段。剛開始爲最低的Ｅ級。



▲由目宇宙船的一角開始搜索。



▲與頭目的戰鬥畫面。

邊撿寶物邊展開探索



◀在船內到處都掉有寶物。撿起來收集吧！

▶如果撿到オートマッパ的話，就沒有什麼好猶豫了。



◀購物畫面。注意物品等級。

▶能貯存資料至細緻處。

瞄準敵人來發射！

一遇上敵人，馬上將移動機能切換爲戰鬥機能，並且射擊敵人。將畫面上表示出來的準心與敵人重疊，射擊或者斬殺敵人！在這個機能中，只要按下０鍵即可使出特殊攻擊。由於使用次數受到限制。因此最好能等到和頭目戰鬥時再使用。



▲多郎使用特殊攻擊的時候。



▶沒有裝備劍的時候或是沒有彈藥時就慘了。此時的攻擊力等於零。

序盤的冒險舞台如下……

接下來我們將揭露已經公開的序盤前六舞台的迷宮地圖。光是看這張地圖就可以了解犯罪剋星是怎麼樣的冒險遊戲了。出發之前，我們會先向大家介紹常用的寶物。地圖攻略的要點，就是要將所有的消耗性寶物撿拾起來，所以在之前，大家得先看過一次。

讓我們來看看冒險全體的大綱；序盤的目的在於將頭目打倒，探索與戰鬥雖然是冒險的中心，但到了中盤以後，你必須在黑暗中探索，在迷宮內追緝小偷或是由麻煩的迷宮中脫出等等；這時所要做的不只是射擊動作，你還必須解謎或者是追來追去，與初盤的風格完全不同。遊戲會越來越有趣。越是到後面的舞台，故事也會越來越戲劇化。愛與淚的緊湊劇情，令玩家愛不釋手。

▼在敵宇宙的侵入前會出現如此美麗的畫面。被海賊船追擊的波雷洛。



▲這是粉紅海豚號內的會話畫面。隊長艾米莉亞看來蠻累的樣子。



第1舞台　民間旅行船的訊號

艾米莉亞一行人最近的工作量頗大，為了要暫時休息而來到了附近的航線。而在此時卻接收到由民間船所發出的救難信號。「這裡是民間旅行船波雷洛。請救我們，海賊一直追著我們。他們的船開得比較快。這樣下去會被追上的。拜託…。」海豚號一接到訊號，就馬上變更航路。追蹤救難信號，以最大船速飛往波雷洛。當艾米莉亞一行人趕到時，海賊們已經渡入民間船了。接下來只好去搜查充滿海賊的民間船了！

◀接到民間船求救信號後立刻前往。

▲當艾米莉亞一行人正想休息時，卻發生了大事件。



◀似乎有人還有點搞不清楚狀況。

第2舞台　緝拿特A級的海賊

在外太空航行的海豚號突然接到由GG傳來的緊急連絡。這次的任務是極秘的特別任務。特A級指名通緝的海賊波魯根的地下組織被找到了。他可算是海賊中的海賊，是個超大通緝犯。你們必順潛入此地下組織，將海賊一網打盡。為了不讓被魯根發覺，還特別指示他們要單獨行動。波魯根的海賊宇宙船保有數為 240隻。部下海賊為7000名。要對付這支不輸給軍隊的隊伍，艾米莉亞一行人有勝算嗎？

海賊的地下組織守備森嚴，到處都配置了守衛機械人。在這個舞台中的重點為二支鑰匙。只要將它們找到，則可將通往頭目的道路打開。




▲波魯根向部下告知海豚小組有多強，接著則進入了戰鬥狀態。

▲海賊頭目所在的船果然警備森嚴。

▲艾米莉亞對於不經審判就送波魯根去坐牢之事有異議。

第3舞台　護送宇宙海賊波魯根

海豚小組成功地破獲宇宙海賊波魯根的地下組織。非常高興的GG賦與艾米莉亞一行人很多的評價，並且拜託他們將波魯根護送到行星監獄來。接受這項任務的海豚號於是將船開往監獄。出發中因燃料用完，因此先到附近的航站加油，但是船塢的情況很怪。好像被海賊襲擊過的樣子。而這種壞事好像也是波魯根的手下幹的。艾米莉亞一行人邊看守著波魯根，一邊進入船塢內調查……。



▲在附近基地的船塢，已經被波魯根的手下破壞了。


◀必須操作配電盤來讓燈打開，否則太暗什麼都看不到。

◀雖然消滅海賊是項非常艱苦的工作，但是艾米莉亞等人卻都以極輕鬆的心情來應付。

第4舞台 艾米莉亞的尋兄夢

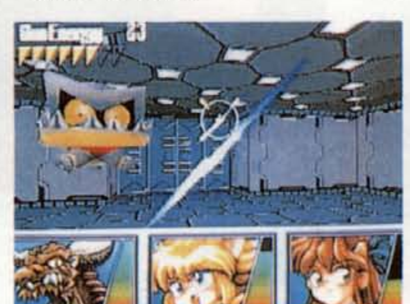
接下來我們要介紹第4舞台故事的概要。自從逮捕到波魯根之後，故事便漸入佳境。第4舞台的故事主要是艾米莉亞在夢中追尋哥哥的幻影的故事。

由於海賊們都相當地強悍，而且他們常常會在意想不到的死角攻擊海豚小組，所以在遊戲進行時對於四周的環境要特別注意，千萬不要忽略掉任何的風吹草動。


▲艾米莉亞一先到這個男人，表情就變得很奇怪。他們之間到底過何過節呢？

錯綜複雜的劇情

▼艾米莉亞爲了尋找行蹤不明的哥哥而乘上海豚號。




▲海豚號成員所使用的武器並不比海賊差。他們是宇宙第一的正義勇士。

要注意散落四處的寶物

在所有的迷宮當中都有散落在四處的寶物，而且在這些寶物當中，存在著過關必要的寶物，若沒有這些寶物的話，要過關是不可能的。所以，當諸位玩家在探索每個角落。

在迷宮內所有的寶物當中，除了一些可以加強攻擊力的武器之外，還有一些過關時必要的寶物，一定要記得去拿唷！


▲一定要仔細搜索每個地方。


◀在迷宮中有散落在四處的寶物，要記得把所有寶物都收集唷！


▶リヴァイブパック可在商店賣得高價。


◀會自動將已走過的部分標示出來。一定要得到手。

靈活使用3名角色

3名角色都各有擅用武器，而且防禦力也不同。最好能依據狀況靈活使用。


▲射程距離長，戰藥消費也很省，就是威力太低了！

▲按選鍵可變更站在前頭的角色。


▲蜥蜴人多郎的防禦力頗高的。

◀說起話來有點古意的用劍專家。

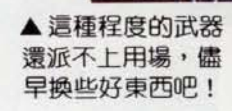
有效地活用寶物

裝備使用的WEAPON、NRMOR與GOODS等，基本上都可在商店中購得。將錢存下來，購買更好的武器，與敵人間的戰鬥也會越精彩。

另外，可在迷宮內撿到許多重要的寶物，有些寶物沒拿到的話，可能就不能過關。

WEAPON




▲這種程度的武器還派不上用場，儘早換些好東西吧！

其他的重要寶物



▲也有些寶物像能使防禦力上升的「シールトレイ」一般重要。

回復系寶物


▲其他還有可使無法戰鬥的角色復活的寶物。

特殊攻擊

頭目角色的動作豐富，攻擊力也很強，因此只用一段攻擊是打不倒的。與頭目對戰時最好能使用範圍廣且殺傷力強的特殊攻擊。

另外，特殊攻擊也能用來破壞門扉。不過使用次數有限，一定要好好利用。


▲特殊攻擊會依角色而各有不同。莉莎的是按花風暴。


▲將怎麼樣也打不開的門炸掉！

使船內探索簡單100倍的技巧

在這款遊戲當中，小組的等級會隨著打倒敵人所得到的經驗值而上升。等級低就不能使用等級高的武器，以貧弱的裝備，要怎麽對付逐漸變強的敵人呢？敵人當中有些會像僵屍一般地復活，當你碰到這種敵人時，記得多打倒他幾遍，以賺取經驗值。即使由中間的關卡開始也不晚。接下來讓我們來介紹３個探索技巧吧！



▲在迷宮中有些像這種死了之後又會復活的角色，這時就是提升等級的最佳機會，趕快用莉莎的劍砍殺敵人，以賺取經驗值吧！

製作地圖

地圖會越來越複雜，但是在叉道很多的舞台當中，想記下所有分歧點是很難的。爲了少走冤枉路，遇到分歧點時一定要留下記號。這樣一來有沒有來過這裡則可一目了然。



▲在製作地圖上面標上記號，這是製作地圖的基本工作。

防禦攻擊

同時按下L與R鍵，則會變成防禦姿勢，雖然可使傷害減輕，但若等到敵人攻擊以後再防禦就來不及了。要如何作才能萬無一失呢？以下介紹大家一個好方法。

首先，儘量接近敵人。之後再同時按下L、R與攻擊的□鍵。這時角色雖採防禦狀態，但只要一放開L、R鍵即可發動攻擊。當敵人要攻擊你時，再按下L、R鍵。像這樣子，放開L、R鍵來攻擊，不攻擊時則必採防禦姿態。



▲儘量接近敵人按L、R、□。想攻擊時放開L、R。

檢查＆寶物說明

當你發現有異樣時，可以馬上按下O鍵做檢查。這是探索的基本方法。另外，當你要使用寶物時，其寶物說明會顯示在視窗之內。事實上這些說明表示著某關卡謎團的關鍵。



▲注意寶物說明有一天會仰賴這個說明的…。我也搞不太清楚。

介紹第5與第6舞台

モタンゴ是宇宙七大珍味之一，多郎最愛吃了！但是モタンゴ的運輸船卻不明原因地發生火災，因此造成了很難買到的現象。モタンゴ運輸船第３號一出發就發生了火災。天線出現了生命反應，看來又是海賊幹的好事。

因此這個關卡的目的就是將被盜的モタンゴ回收。在這裡你必須將所有海賊全部打倒，才可全面回收モタンゴ。而且在這裡還囤積了巨大的モタンゴ。你必須要拿回５個才行。最後一個巨大モタンゴ在著紅衣的頭目處…。

STAGE5：モタンゴ運輸船



▲モタンゴ很像是地球的松茸。當多郎一聽到モタンゴ，整個表情都會改變。看來他眞的很喜歡吃。



▲眼睛有點上吊的海賊就是啓動火災警報器的犯人。他好像想將運輸船內的モタンゴ盜走。

STAGE6：地下下水道



▲一聽到秘寶，柏洛特的表情就變了。眞不愧活了 100年以上，果然見聞廣博。

▼在下水道中追縱敵人。雖然擊中他，但他所持的王冠是膺品。



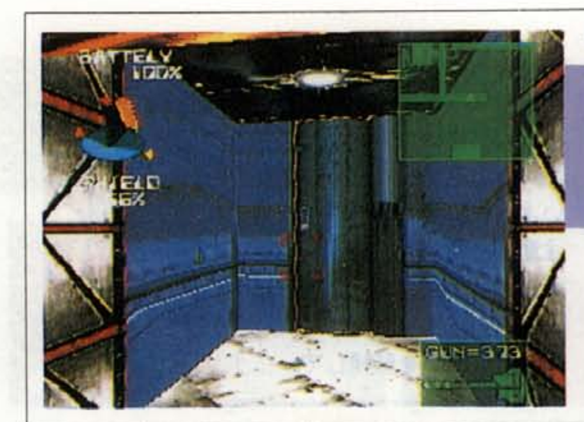


▲特殊防具シールドレイ。裝備後可提升防禦力。



使HP最大値上昇。有肉、蘋果與牛奶等３種。

▲擴大劍之攻擊範圍的寶物在這個舞台當中。在通過之前要將它找出來。



在３Ｄ迷宮內展開的射擊冒險遊戲

STG

キリーク・ザ・ブラッド

戰鬥機甲

以近未來爲舞台，描寫在南極某研究設施中突然地出現的怪物，異體，主角爲了消滅他們而展開殊死戰的射擊冒險遊戲。

●發行廠商：SONY
●發售日期：1955年1月27日
●定價：￥5800

乘上戰鬥機甲，潛入南極研究設施內調查

「戰鬥機甲」是以近未來爲舞台的射擊遊戲。就如插圖上所看到的，主角會乘上人類搭乘型的戰鬥機甲（ＴＹＰＥ：SJ107　），在南極的某研究設施裡面進行探索、戰鬥。首先我們先來介紹整個故事。

西元2038年，南極上前往巨大大型聯合企業－拜弗洛斯社的〝南方基地〞調查的國際和平維持軍之特殊任務直升機不知被誰擊落。失潛入機地內的隊員傳回了緊急情報。「在基地內有許多怪獸四處蠢動！」。這將是人類的惡夢嗎?

以眞實時間進行的戰鬥，全POLYGON的敵人襲來

在充分發揮ＰＳ高速處理能力的POLYGON 速度內移動，其動作十分流暢，一點也不生硬。由於全採POLYGON 處理，因此可自由變更視點，可以以水平360 度看上面的天花板，或往地板下看。在敵人戰鬥的時候，可一邊簡單地變更視點，並同時將畫面上的準心對準敵人。當敵人中彈時，爆炸畫面的佈滿整個畫面，增加戰鬥的緊張感。敵人當然也是用POLYGON表現的。



▲◀畫面的右上有地圖可參考，因此可以避免迷路。使用電梯調查全樓面，找出怪物出現的原因。

▶整個遊戲畫面，可說都是充滿視覺立體感。

◀當發現到敵人後，就必須要展開與它的對決。

▶可以藉由右上方的地圖索引，來明白自己所處的位置。

◀來到了這個地方，所有的一切都感到很是詭異。

戰鬥火爆味十足

硬體SF製作設定的第一人，起用橫山宏氏爲設計監修

本作是用獨特的筆觸來描繪硬體ＳＦ插圖，並起用橫山宏爲設計監修。橫山就和這款遊戲中登場的戰鬥機甲一樣，以創造多數人類乘坐型的機械人而聞名。其作品常在雜誌的封面上登載，並且廣受好評。

身爲設計監修，整個遊戲也充滿了他的風格，當然也不難發現以前所未曾看到的新玩意兒！



▲橫山在對任何設計都不妥協，有他的加入，使這款軟體值得期待。




▲利用動畫再生機所拍攝出來的開場畫面。在美麗的CG當中，戰鬥機甲到處移動。太棒了！

操作帥勁十足的機甲來戰鬥

創造集團「GENKI」開發者訪談（前編）

「ＧＥＮＫＩ」是一個集合志同道合的朋友，有點類似樂團的團體。就好像是個以自己的樂器創造出優美旋律一般，我們也利用各自的特徵，創造出獨特的作品。

我以前也曾參加許多遊戲開發的工作，特別是3D遊戲。最近做的是ＳＥＧＡ出的MEGA ＣＤ遊戲「AX-101」、PACK IN、VEDIO出的「怒火戰士」等等。在我們的成員當中，也有一些人在設立公司之前，曾爲某間大公司製作過3D賽車遊戲。

無論以前的遊戲是用多高品質的ＣＧ所製作，最後玩家還是只能在我們所準備的空間當中遊戲。這個問題只要有能夠以眞實時間表現POLYGON 的ＰＳ就能解決。我們只要創造出某空間，使用者則可以在其中自由行動。這就是我們開發出這款遊戲的動機。

這款遊戲之所以吸引人，就是因爲它不像以前一樣，使用一些很小的角色，而是能夠使自己所看到的視野、感觸再現。完全表現出一個可隨心所欲移動的世界。再加上SONY音樂的援助，以超強力系統製作出這款遊戲。

次世代主機的主要要素就是三次元畫面，而PS可以將這項要素完美地表現出來。

▼逼眞的畫面。

鋼鐵機甲勇往直前

前往調查南極的研究設施

於南極的研究設施，突然出現了許多奇怪的生物。玩家的目的就是要解開這些生物之所以出現的謎團。由美麗的開場畫面即可知道，在前往設施途中，包括主角等３人探查要員所乘坐的直升機墜落了，因此隊員們也因此分散。玩家將成爲其中的香田中尉，繼續執行南方基地的探查任務。主角香田中尉是國際和平維持軍的軍人。這次他必須乘坐人類搭乘型機械人－戰鬥機甲ST107來執行任務。畫面上所表示出來的是駕駛艙視點，眞實地將機械人內的閉鎖空間表現出來。小組隊員卡魯洛斯已經到達基地，香田將繼他之後到達。一邊透過無線電和卡魯洛斯取得連繫，一方面進行設施的調查。



▲到處調查設施內的各房間。然後發現南方基地的地底下有通路。越來越進入佳境。

▲隊員卡魯洛斯首先到達南方基地。

▲一遇到敵人就展開射擊。你會看到各式各樣的奇怪生物。

神秘意識體〃奇里克〃的迫進

設施的探查工作由他下1樓開始。你必須調查居住區、研究區等每個房間的角落，接下來則來到了地下樓。南方基地是地下5層樓構造，但卡魯洛斯卻在其地下發現了鐵礦石採掘用的通路。香田中尉乘著連接採掘通道的電梯而下。聽說在其最深部潛藏著產生奇怪生物的神秘意識體〃奇里克〃。

各路人馬齊聚

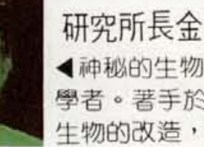
登場人物介紹

介紹故事的登場人物。



香田中尉

◀爲本遊戲的主角。自由操作戰鬥機甲，擊倒敵人。



隊員卡魯洛斯

▶最早進入南方基地的隊員。先行進入基地調查。



研究所長金

◀神秘的生物學者。著手於生物的改造，專門製造出奇怪的怪物出來。

設施研究員

▶他應該是受雇的研究員。在金的研究所中感到有危險，將事實錄了下來，但他到哪裡去了呢？







◀▲遊戲中登場的神秘生命體。這就是奇里克嗎？

在全部15層的未知世界冒險！最深處到底有什麼在等著呢？

當走到地下樓時，便可使用設施內的電梯。在乘坐昇降機的示範畫面中可自動存檔。要注意下去以後就不能再回到上面去了。在以下層爲目標之前，要先將目前所在階層的各個房間都調查過一遍，將所有掉落的武器或寶物全收集起來。在探索時，如果能源與裝甲消失殆盡，遊戲也就結束了。若剩餘能源減少了30%，則馬達的性能等都會減退。戰鬥機甲就算不動仍會消耗能源，所以你要常撿起電池充電，讓機甲隨時保持能源全滿的狀態。



電梯

▲坐上設施內的電梯前往下層樓。由於無法再回到上面去，一定要先將裝備準備好，能源也要補充夠。



自動存檔

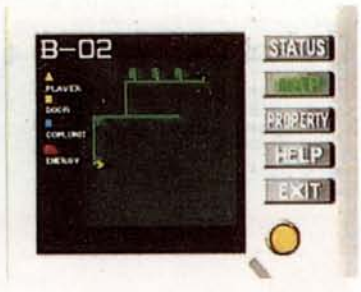
▲在探索的途中不能存檔。使用電梯即可自動存檔。記憶卡是不可或缺的。

以攜帶型保險絲了解目前的狀況

按下選擇鍵後則會出現通訊末端的攜帶型保險絲畫面。在這裡可以確認自機的狀態、寶物與地圖等等。



▲畫面的上方爲裝甲與能源的殘量、左測爲機甲的視覺，右測表雷達的性能、移動性能與武器性能等。



▲表示目前所在樓面的地圖。



▲能持的寶物表示在下段。



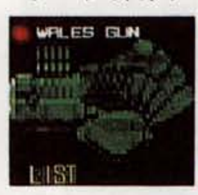
▲可以看清楚戰鬥機甲的操縱方法。

看到敵人馬上瞄準、發射！

當遇上敵人時，立刻將畫面中央的準心瞄準他，並且開火。在某程度的範圍之內可以自動瞄準，一定要善用這個機能。敵人在接近時，會有警報聲響起，所以一定要打開電視的音量。武器有消費自機能源與使用卡匣等2種。ワーレスガン爲初期裝備。

▲自機一停止，自動瞄準器就會開始動作。

ワーレスガン　レーザーガン





エロシオン　フレイマー





爲了揭發巨大的陰謀，香田中尉與怪獸間的苦鬥！

我們將在這裡爲大家介紹序盤的舞台。而且還將首次公開其地圖以及介紹可撿拾的寶物。

到地下５樓爲止，仍然屬於南方基地的範圍之內，因此出現的敵人以防犯用的保安機械人爲中心。在天花板或地板上也有可能設置機械人，因此最好緩慢前進，當自動瞄準器有反應時再攻擊敵人。越到下層，由隊員卡魯洛斯傳來的無線連絡也越來越多。甚至還傳來求救的信號。反正他再怎樣也死不了，你可以不用管他，慢慢地進行你的調查工作。



▲卡魯洛斯一有新發現就會馬上通知你。





▲確認目前的狀況。初裝備トエ，over。

バッテリー　リペアパーツ



▲可回復能源。假如能源已滿就不要再撿了！



▲可回復質量。有分大小。

カートリッツ　KEYカード



▲爲初期裝備的ワーレスガンの專用砲彈。



▲可打開鎖的門。有時也會碰到不合的時候。

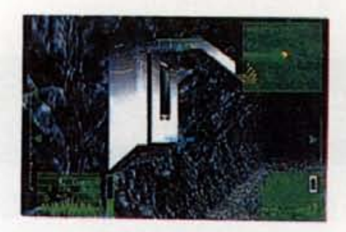
視野外攻擊

遇到敵人時，試著在距離很遠且看不到敵人的黑暗中開槍。彈藥一定會打中敵人的。也可以從看不到的地方攻擊敵人。



之後的展開

香田中尉將卡普洛斯留在５樓，單獨前往礦石採掘用通道。牆壁的模樣改變，凹凸不平的岩石使視界更加多采多姿……。在設施之下出現的敵人不再是保安機械人，而是奇怪生物。這些敵人的動作十分靈活，光是瞄準就已經夠累了。



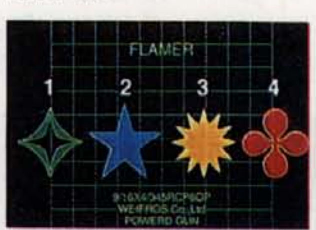
▲岩石密佈的鐵礦採掘用通路。奇怪生物即將登場。



▲看起來很可怕的生物即將陸續登場。



▲突然進入戰鬥畫面。善用繞行攻擊，並且回避敵人的攻擊。



▲看到這個記號一出現則ok。門即將打開。



◀在火焰中的頭目。腳也斷了，本體落在地板上面，十分具有迫力。

在通道上

在通道上遭遇敵人時，由於不能使用繞行，因此要回避其砲彈很不容易。但是，可以利用左右移動來誘導敵人砲彈，應該可以躲掉幾發才對。重覆進行左右移動。



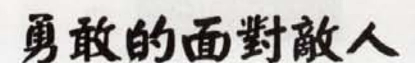
分別使用武器

在遊戲後半會有砲彈不足的情況發生。在前半時多使用消耗能源的武器。在每一樓一定會有充電裝置。只要一找到就去充電。由存檔點重新開始，以最短距離到達充電裝置就萬無一失了。



到處都是敵人

敵人並不一定只會由正面向你襲擊。他也可能由上方或下方攻擊你。以Ｌ１＋Ｒ１朝上方，Ｌ２＋Ｒ２朝下方移動視點，攻擊敵人。如果太遠還可利用自動瞄準器來攻擊。





超過原作的圖形展現！

サイバースレッド　！

坦克大戰

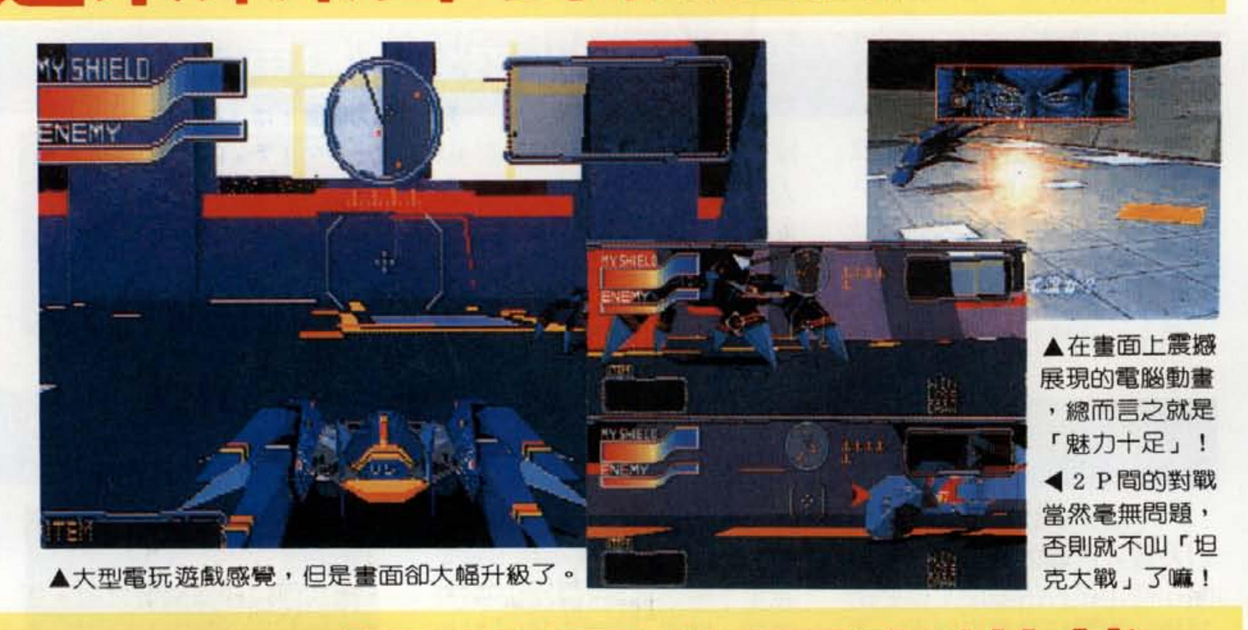
STG

繼「實感賽車」之後拿姆科推出ＰＳ第二彈！九三秋的原作經過ＰＳ高速核心和先進技術力的淬鍊以 120%的威力提昇堂堂復活！

發行廠商：拿姆科
發售日期：發售中
定價：￥5800
©NAMCO

近未來戰車對戰遊戲

「坦克大戰」是個在封閉戰場中相互殺戳一決高下的３Ｄ立體遊戲。大型電玩原作會在九三年底的遊樂場推出。這次發售的ＰＳ版本使用了多邊形處理中的材質描繪技術，加上高性能電腦工作站的動畫圖樣等等，將原作做了大幅度改進後移殖推出。曾經在大型電玩熱門的玩家、從來沒有玩過本遊戲的人，應該都能夠在本次作品裡嘗到它迸散出來的熱力火花吧！總而言之，它絕對是一款值得大家品嚐且收藏的名作。



▲大型電玩遊戲感覺，但是畫面卻大幅升級了。

▲在畫面上震撼展現的電腦動畫，總而言之就是「魅力十足」！

◀２Ｐ間的對戰當然毫無問題，否則就不叫「坦克大戰」了嘛！

PLAY STATION版的原作要素滿載！

在被稱作至高無上的PLAY STATION 遊戲心臟充分發揮驅動下導入後復活的「坦克大戰」表現了許多大型電玩版所欠缺的種種改良特點。在這裡，我們將ＰＳ版與原作的岐異分幾個重點一一提出。

美麗的材質描繪圖形！

在視覺畫面最大的變更就是在多邊形物件上施加了「材質表現」功能，以這項獨特的技術為後盾，不論是做為主角的「獵犬坦克」、或是戰場背景的質感都被忠實地描繪出來。另外，業務用，只有多邊形的模式也同樣地具備。

原作模式



▲忠實的大型電玩版模式。

標準模式



▲搖身一變成為這樣的英姿！



▲和大型電玩版相同分成我機的背後視角以及駕駛艙視角。

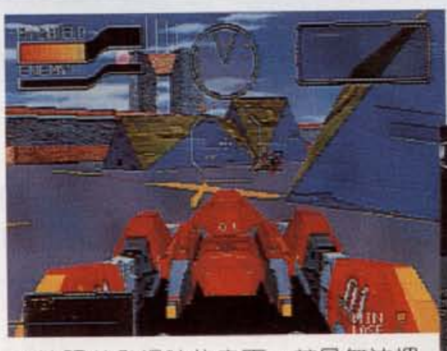
新角色也陸續登場

遊戲中大幅增加的人物角色也是PLAY STATION版的特徵之一。

大型電玩的一人模式下，玩家在遊戲提供的六名角色中選取一名，在成功擊敗剩餘的5人以後，最後的隱藏頭目就會出現。

但是，ＰＳ版本中又追加了5個玩家們無法使用的新頭目。理所當然地，他們亦搭載著原作遊戲中不曾出現過的嶄新機體向玩家撲擊而來。假如沒有詳日考慮出應付新機型的戰鬥方針，想取得勝利可謂難上加難喔！

對已經在大型電玩中飽嘗勝利果實的玩家來說，可惜的是完全不可能向新登場的戰士與新機型直接挑戰，無論如何都必須先取得冠軍的寶座才能一償所願。



▲注視著登場時的畫面，若是無法把握敵人的特徵便會陷入苦戰！

▼尚有未出現的敵人隱藏著，坦克大戰迷應該會買來珍藏吧？

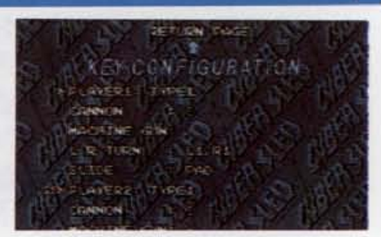


操作系統的變更

大型電玩用的是2支搖捍的操作系統。但是爲了配合ＰＳ的手把，搖控感會因此有些許的改變。基本上，是以方向鍵來控制機體的前後左右移動；而左右迴轉則是靠ＬＲ鍵來操作。使用業務版非常爛熟的人可以用○×△□鍵來設定虛擬右搖捍的選項。拿姆科新推出的特製手把當然也可以和本遊戲相對應。



▲可與拿姆科手把相對應。



▲可在選單下變更手把的設定。

高畫質動畫的數量非常豐富

不論是遊戲中的視覺之件以及敵人搭載的機體等等，都全部使用昂貴的圖形工作站的描繪出的電腦動畫來展現。這些畫面並不是由ＰＳ直接繪出的「即時電腦動畫」——只是將別的機器產生的圖形資料加以重播罷了。不過在這裡並不是想解說什麼ＣＰＵ核心的性能問題。重點是，只要你實際體會本片的流暢度一次，就能完全了解這種電腦動畫的震憾美麗。總而言之也只有「驚世駭俗」才能完全形容。附帶一提的是，敵人登場時的動畫場景亦是窺見敵人機體性能的大好機會。



▲開場的電腦動畫，即使不是遊戲迷也會被深深吸引。

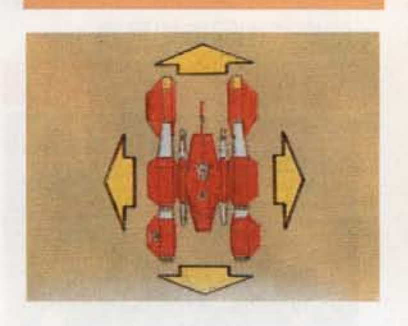


操縱高機動裝甲兵粉碎敵人！

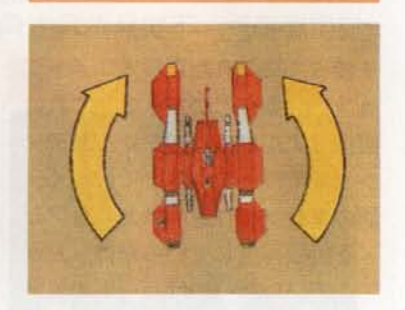
關於機體的移動

方向鍵控制遊戲中獵犬級戰車自機的前後左右移動。ＬＲ鍵則是用在左右迴轉的場合。在這裡必須注意的是——如果一直沒有使用到ＬＲ鍵，那麼不管用方向鍵移行了多遠，你的戰車所面對的方向也不會有任何的變更。雖然以障礙物爲掩護來躲避敵人攻擊的作戰方式只使用方向鍵即可了；但是遇到從背面攻擊而來的敵人時，還是必須用到ＬＲ鍵來迂迴躲避才好。

方向鍵：機體的移動



ＬＲ鍵：機體的迴轉



關於畫面的顯示訊息

在畫面中最重要的一欄情報顯示就是③的 360度全方位雷達；表示了涵蓋我機爲中心周圍 360度以內的敵人和放置四處的裝備動態。想從背後突襲，或是補充裝備的時候，它都是不可久缺的。



①我機裝甲殘量
②敵機裝甲殘量
③360度雷達
④導向飛彈餘彈數
⑤火神砲瞄準
⑥損害情報顯示幕
⑦裝備情報顯示幕

關於導向飛彈

可以對敵人施予嚴重破壞的導向飛彈。在我機的視野之內捕捉到敵人的動向時，會全自動導向地往目標飛去。但是飛彈所裝塡的數量則視玩家選用的戰車機型來決定。假若飛彈已發射殆盡時，就非得在戰場內搜尋裝備來重新塡裝不可。



▲用這個可給對手相當大的損傷。

關於火神砲

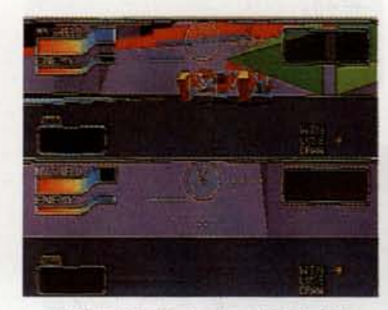
即使火神砲的裝彈量是無限的，但是持續長時間的連續射擊卻會導致槍管過熱，而在一段時間內無法使用。你裝備的火神炮可以擊落飛彈，這個技巧可要好好鍛鍊才行。若是子彈命中對手的戰車時也會造成損傷，不過效果不大。



▲若是無法使用時會很慘的。

關於裝備寶物

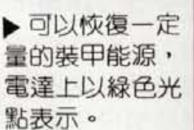
在戰場內一共有三種裝備出現。所在位置會在雷達螢幕上顯示。當你需要其中任何的一樣時，就必須立刻趕到它出現的地方。慢呑呑的話就會被敵人搶走了喔！



▲對戰時確保裝備是很重要的。



◀可以補充用完的導向飛彈，雷達上以橘色光點表示。



▶可以恢復一定量的裝甲能源，電達上以綠色光點表示。





◀可干擾敵人雷達和飛彈導向系統，讓一發飛彈無效化，以閃動的光點表示。

可供玩家選擇的 6個戰士！

玩家可以選用和大型電玩一樣是相同的六個人，將他們分別介紹於後。



▲玩家可以自由選用。

麥特森・賀克

搭乘機型
MP－F33
速度：3
武器：3
裝甲：3

陸軍獵犬級戰車部隊所屬的一員。相當年輕，卻擁有出類拔萃的操控技術。搭乘機型是「MP-F33　火球式」。算是各方面都相當平均型的初學者入門機型。



瑪麗安・山本

搭乘機型
M11－AA
速度：4
武器：3
裝甲：2

屬於軍方特種部隊「銀狐」的女性菁英級駕駛員。她的愛機「M11-AA　北極星式」是以高機動速度來補償防御力不足的獵犬級戰車。



漢斯・貝亞特

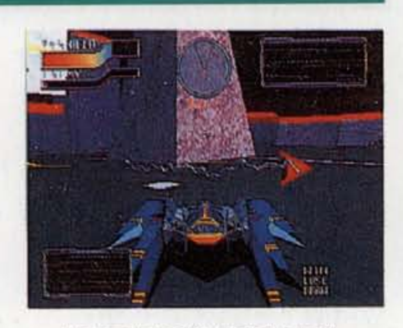
搭乘機型
CENTAUR－Ⅱ
進度：1
武器：4
裝甲：5

盤據在大戰後崩毀的都市內惡名昭彰的盜賊集團頭目。搭乘的戰車是「半人馬－Ⅱ號」、一看就知道是個裝甲厚重的傢伙。雖然移動力不足卻有堅實的武裝裝甲來掌握勝機。



一人模式時可支持到最後嗎？

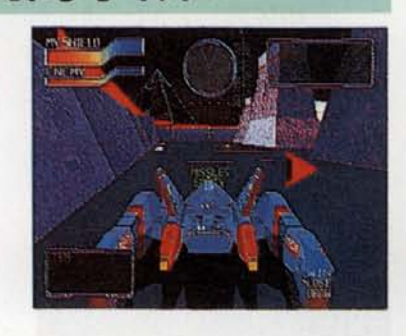
大型電玩的一人模式中，你只有一局的機會並且有時間的限制，以擊毀敵人的時間來核算成績。玩家只要還有剩餘時間，無論被破壞幾次都無所謂是爲最主要的特徵。可是在PLAY STATION版理，時間制只是選項之一。在只要輸了一局就GAME OVER 的嚴酷模式之下也能帶來無比的樂趣喔！

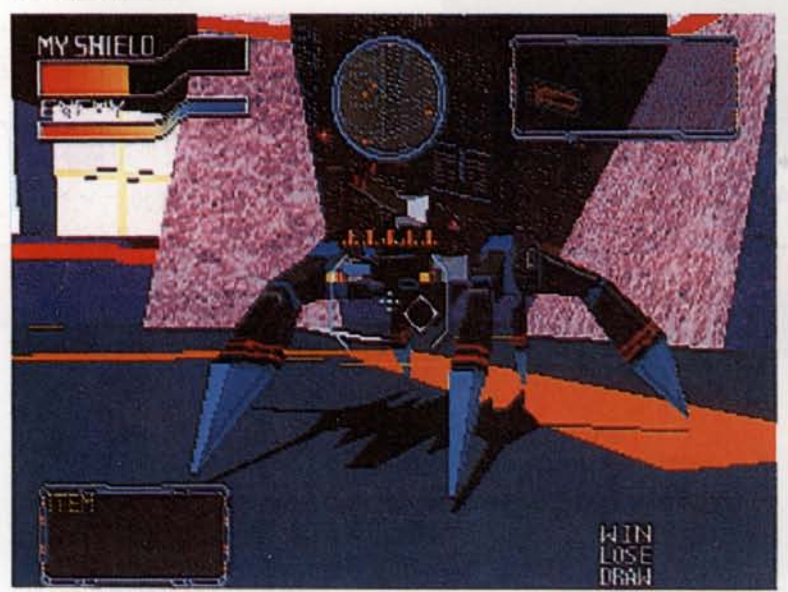


▲絲毫不得鬆懈的殘酷遊戲。

取得勝利的手段！

想要打倒電腦的敵手向結局前進時，一定要能確實導引出自己操縱的機體的十二台實力不可。如果選用的是屬於高機動力的戰鬥獵犬時就使用「打帶跑」的戰術；若是選用厚重裝甲的戰鬥獵犬時，則無視敵人的攻擊一舉發射飛彈擊碎對手爲先。





▲在眼前捉到敵人的身影時，馬上就發射飛彈！制敵機先是基本法則！

二人對戰的身熱戰役！

與電腦的戰鬥只要輸了一局就結束了；但是２Ｐ對戰時是以三局定勝負。當然，誰先贏得二局的戰績就是勝利看了。２Ｐ對戰和對電腦戰的形態是全然不同的。最基本的是，仔細觀察對手的行動模式，再預測出動向一舉取得優勢。

豐富的資料可供參考

２Ｐ對戰的畫面是將螢幕分割爲上下二塊來進行。在選好了機型和戰場後單挑就此開始。除了會覺得視野狹小外，操作感覺並沒有什麼不同的地方。表示在畫面上的情報與１Ｐ模式所顯示的並沒有任何變更。

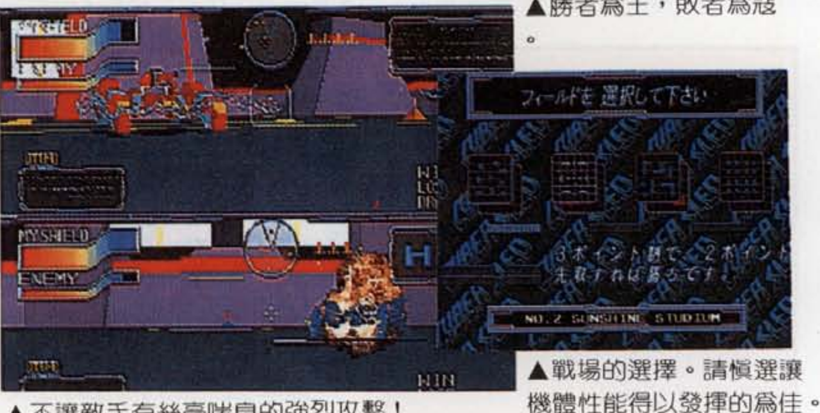
大型電玩裡供高手級選擇的高難度戰場（其有黑夜和濃霧的狀態）也同樣可以在選單中設定。PLAY STATION的版本也預定包含了此項功能。在黑夜模式中雷達螢幕上的敵人標記光點並不會消失；但是在濃霧中雷達則會完全失效。無法判定敵方位置時。便可以在緊張感中進行刺激的戰鬥。對戰的成績會完整地被紀錄下來，最好不要留下惡辱的戰果才好。



▲被加以介紹的角色和機體資料。



▲勝者爲王，敗者爲寇。



▲不讓敵手有絲毫喘息的強烈攻擊！

▲戰場的選擇。請慎選讓機體性能得以發揮的爲佳。

亞曼達・貝茨

搭乘機型
G-SPIDER
速度：３
武器：４
裝甲：２



潛伏在都市的陰影中的犯罪集團——「夜影」的首領。她的戰鬥獵犬「Ｇ蜘蛛」的攻擊手段常常是撲進敵人的近處，再用威力十足的火神砲猛擊敵人。

阿朗・史萊克

搭乘機型
BLUE-LIGHTNING
進度：５
武器：１
裝甲：１



維持都市的治安，保安機構的其中一員。與亞曼達在過去似乎有一段糾葛。搭乘的機型「藍色閃電」是所有機型中機動力最高的。可以在敵人的火力空隙中攻擊敵手。

雷克沙・愛恩薩特

搭乘機型
TX -601-S
速度：２
武器：５
裝甲：２



因爲意外事故而失去一半肉體，身體半機械化的生化人。他生命的意義建立在戰鬥用的身體上，戰鬥獵犬「TX-601-S壓碎者」的武裝擁有其它機體難以相比的，一擊必殺的實力。

其它的角色？

原作中的敵人角色每個都有相當的個性，假如沒法找到其弱點來攻擊，陷入苦戰是理所當然的。

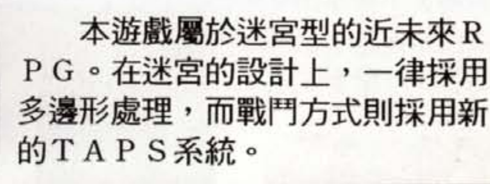


請享受超豪華的聲音及真人發音的會話！

SPACE GRIFFON VF-9

宇宙鷲獅VF-9

RPG



本遊戲屬於迷宮型的近未來RPG。在迷宮的設計上，一律採用多邊形處理，而戰鬥方式則採用新的TAPS系統。

●發行廠商：PANTHER
●發售日期：發售中
●定價：¥4800

搭乘變型金鋼VF-9

“鷲獅號”可做三階段的變形，那就是戰鬥型、機動型以及巡航型。在遊戲中，須配合各種不同場合，做適當的變形，才能繼續前進。另外，鷲獅號可做全方位視點移動，利用不同的角度，搜索敵人。

▲移動用高速型態。



▲突擊用機動型態。

▲戰鬥用兩足型態。

基地內探索

畫面左上方有現在位置表示，進行探索時，可參考地圖所標示的現行位置。而當有敵人或寶物接近時，反應器會有反應。在基地內探索，就是利用地上掉落的寶物，如武器、裝甲及能源等，繼續前進。



◀修理機體的工具。

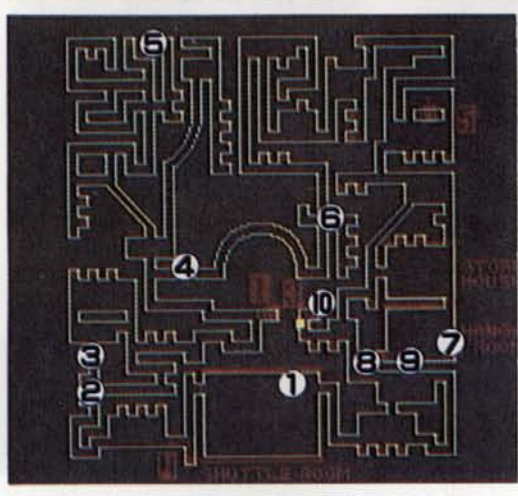


◀增強能量的寶物。

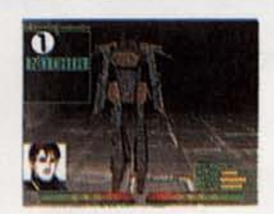


◀增強裝甲的防護能力。

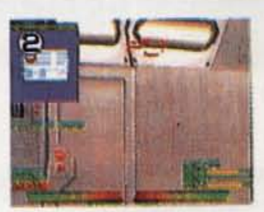
從第一層開始進行搜查



整個平面地圖



▲在基地內展開調查。



▲先由西側開始調查。



▲輸入密碼可得1層的地圖情報。

▲無法往東側前進。



▲得到卡片後，就能往東側前進。



▲這迷路的人是……。



▲敵人戰鬥機器人登場。



▲房間內的人是誰呢？



▲發現伙伴了。



▲經由電梯往2層前進。

要仔細地搜查喔！

敵人愈來愈強

愈往深層前進，所遇到的敵人也就愈強。其他像固定砲台及地上滑行的敵人，也要加以小心才行。



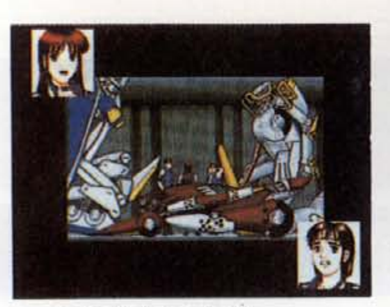
▼謎之生命體。

▲固定雷射砲。

▲滑行時的畫面。

以近未來為舞台的RPG

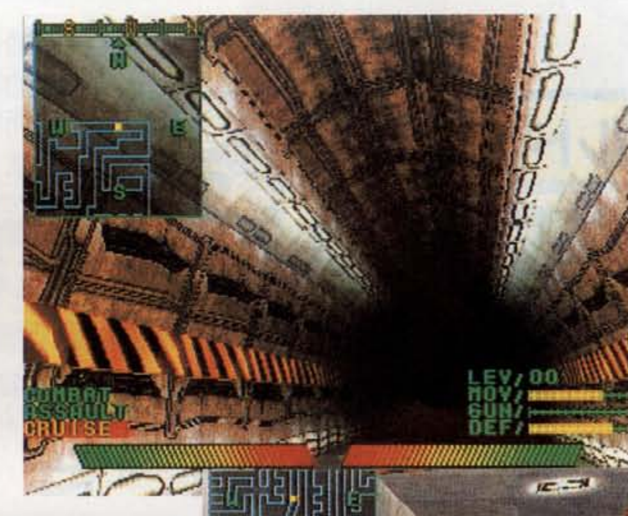
西元2148年10月，月球表面最大的建築物HAMLET，突然連絡訊號中斷，於是當局馬上派遣調查隊前往調查。這時主角搭乘3段式變形的“鷲獅號”和5位先輩們，便往HAMLET出發了。在這棟人工建築中，共分9層，而且是迷宮型態。在這裡究竟發生了什麼事呢？



▲會話時以聲音表現。



▲戰鬥畫面具真實感。



◀近未來感的通路在“TAPS”的系統下顯得更立體了！

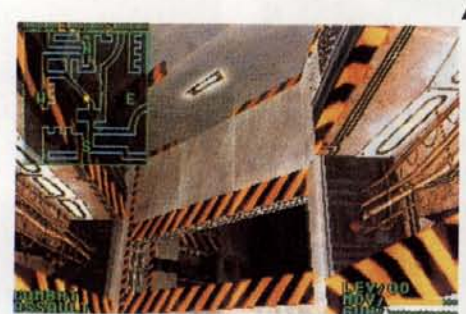
▼加上了陰暗面的處理，原本的曲形通路更為流暢了！

3D空間系統“TAPS”

“TAPS”就是Triphonic Advanced Playing System 的簡稱。這是屬於新開發的3D空間處理系統。特點是，將迷宮以傾斜的方式，予以立體化。由於有高低起伏的狀態，因此可以看到爬上爬下的立體感。這個系統可說是新迷宮型RPG的一大要素。



▲3D空間感的柱子。



▲傾斜設計的3D迷宮。

▼經由斜面往上前進。



▲構造全以多邊形設計。



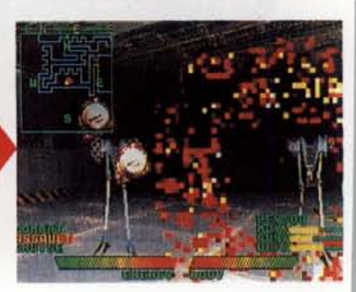
▲經由斜面往下移動。

3D空間內有什麼呢？

在迷宮中有些什麼東西呢？首先是敵人角色，在此我們介紹二種類型的敵人。一種是空中型，另一種則是地上型。接著要介紹閘門，閘門是快速開閉式，而且有許多型式，例如由中央往上下開閉式，由上往下式等。此外，在1層可以看見客機以及其他空調設備。其他仍有許多設施，玩家不妨仔細觀察一下。







敵飛行部隊出現！

敵方強襲地面部隊！

搭乘變形金鋼進行作戰

ＶＦ是變形金鋼的簡稱，它具有可多段變形的能力。而這些形態也各有優缺點，例如巡航型態時，防禦力高但攻擊武器很少。機動型態時，移動力增加但防禦力變低，而且可進行攻擊。攻擊型態時，攻擊力最強，但防禦力卻最弱，不過可以裝備盾牌，以提高防禦力。



▲上面是巡航型視點，下面則是戰鬥型視點。

穩控的操作 靈巧地出擊



即時系統的3D戰鬥畫面

當移動全方位，全角度視點時，只要發現敵人，在畫面中央會鎖住敵人，然後就能進行攻擊。移動視點時，可以往上仰視，往下俯視以及斜視、後退、左右移動等，相當自由且方便。攻擊時，可以使用光束砲、小型連發砲、達程導彈及火箭砲等，選擇適合的武器，可以給予敵人重創。另外，裝備有盾牌時，可左右移動盾牌，以阻擋敵人的攻擊。



超真火爆畫面



◀以光束砲攻擊敵人雙足。

▲使用火箭砲攻擊敵人。

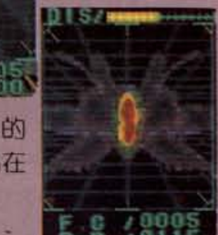
◀在爆炸的殘骸中，有寶物存在。

弱點的表示

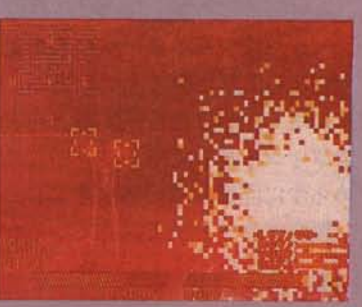
戰鬥中，在畫面左上的顯示畫面中，會映出敵人外觀，而依紅色的深淺，表示裝甲的強弱。其中紅色最深的部份，就是弱點。



◀雙足的敵人，弱點在雙足。



▶浮在空中的敵人，弱點在中心部。



▲受到敵人攻擊時，會出現紅色警告。

不斷地變換視點進行攻擊

本款遊戲的視點更換，可忽上忽下，更由於本作中的迷宮，有天花板很高的房間，所以由上或從下攻擊時，都深具迫力寫實，極富臨場感覺。此外，在天花板、牆壁及地板等地的陰影處理上，更具有與眞物相同之效果，因此玩家們若遠離自己的位置後，其影像就會顯得較爲沈暗。



◀由下往上仰看的畫面。
▼由高處往下俯看。



可在家裡自我品嚐麻將修行氣氛的本格派麻將遊戲

ETC

麻雀悟空～天竺～

麻雀悟空～天竺

若談到長年以來持續製作麻將遊戲而被公認爲業界先驅的ＥＡＶ所製作的「麻雀悟空」功力再提昇的「天竺」，內容保證歷久彌新。

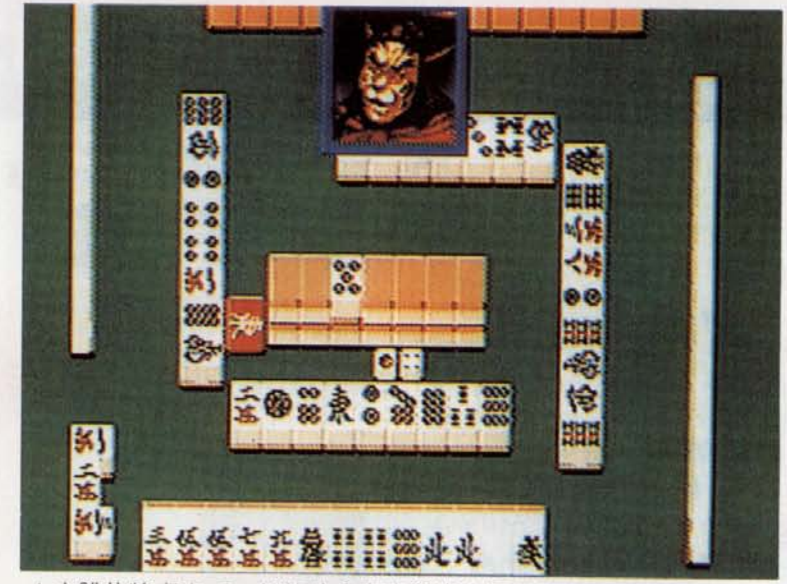
- 發行廠商：CHTANOIR
- 發售日期：發售中
- 定價：￥5800

老鋪的最強麻將遊戲之最新作



▲標題畫面，沈靜的ＢＧＭ。

本款遊戲是從個人電腦草創期以來持續不斷的製作強又快的麻將遊戲的ＥＡＶ之最新作。具有個性的敵手、及眞實的聲音及遊戲圖畫，更有保證絕無作假的進行遊戲，讓玩家享有眞正打麻將的氣氛。



▲立體的牌桌畫面，胡牌時會有表現雀士個性的聲音附帶表情。

盡善盡美的遊戲系統

爲了讓各位玩家享有眞正打麻將的樂趣，而設計了各式各樣的設定。麻將在各地方均有其特定的各種規則，因此本遊戲可進行如同下方所列的細部規則的變更。另外，還會記錄所有的勝負、勝率、平均上昇點、聽牌率、被胡牌時的平均放槍率等等，可以讓你深入了解自己成績的動態。這或許也可以當作日後打麻將的重要參考資料。

其他，本款遊戲還有OPEN REPLAY模式、指導模式、最好別衝牌的警告模式及長時間進行時的注意計時器等各式非常親切的設計。

再者，本款遊戲的魅力就是，每位登場角逐的對手都有其特殊的打法及個性，玩家可以仔細地觀察，相信不難找出破解之道。



▲玩家可在這裡選擇登場比賽的角色，由於每位角色都有其個性，所以最好先摸清了再上。

▲18位登場的對手全部都是大家所熟悉的西遊記中的人物，而且每位對手都有其特殊的打法。

◀可設定自己平常所用的規則。

目標天竺的麻將修行之旅

玩家從悟空、八戒、悟淨、三藏４人中挑選１人進行麻將修行之旅。這只是可分４人來儲存資料，而非因角色不同遊戲會有所變化。等著接受玩家挑戰的敵手共計６國中的18個妖怪。與這各有不同打法與性格的18人進行方城之戰，若可以打進３名以內便可得點。然後，點數達到一定基準便可以昇段。

段位從６級升到１級之後，可再從初段升到十段，再往上昇便是最高位的名人，而最終目的也正是要成爲名人。要成爲名人必須以在全部６個國度中連續拿下第１名爲條件。當然，要能夠達到此條件，非得１段１段的往上昇不可。

保證絕無作假

在本款遊戲中，對廠商最大的挑戰是要排除一切作假行爲。換句話說，幾乎所有的電腦麻將，在電腦方面要捨牌的時候，只要確認玩家的牌之後，便可以計算出尙未出現的牌來捨牌，也就是說，自己的牌是受制於電腦的。



▲周遊畫面中各國的麻將之旅。

自由選擇遊戲模式

以孫悟空、三藏法師等爲與在「西遊記」中登場，衆所皆知的角色進行圍桌麻將。有與棲息於各國的妖怪一分高下的「修行之旅」及與金角、銀角等在遊戲中登場的所有角色進行自由對戰的「對戰模式」等有趣的設計。



▲只有用２Ｄ視點能看牌嗎？

修行之旅



▲打倒棲息各國的妖怪前進。

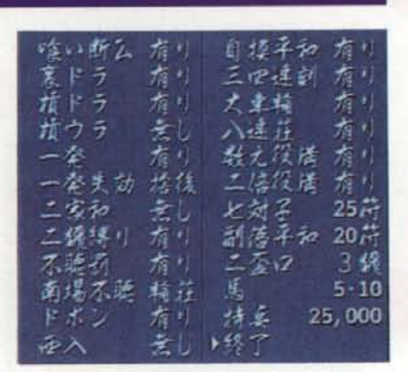
對戰模式



▲牛魔王、金角等都會登場。

自行設定規則

麻將因地域的不同，規則出現差異的情形很多。到目前爲止雖有吃牌禁櫓等規則，但還沒有設定「南場不聽」等小規則的體制。因此在日本全國各地都廣受玩家的喜愛。另外在遊戲中也可以自由地設定比賽規則，非常地有趣喔！



▶也可選擇１連莊等小規則。

4位主角擇一

登場主角是「西遊記」中４位有名的角色。玩家可從孫悟空、悟淨、八戒、三藏４人中選擇喜愛的角色進行牌戰。





▲從西遊記４位主角中擇一。

開始展開修行之旅

若選擇修行之旅，可分爲初級及上級共種旅程。要與６個國度中的18名妖怪進行圍桌之戰，競爭順位。在各個國度有其不同的優勝條件，若能打進３名內便可以取得點數。

各種結果的表情變化

還有一個相當有趣的地方，那就是人物表情的變化。贏牌時出現興奮表情，輸牌時會有馬上要哭出來的表情。



▲妖怪平時就很可怕。



▲贏牌就會興奮。



▲非常的可憐。



▲流局時沒有變化。

初級旅程

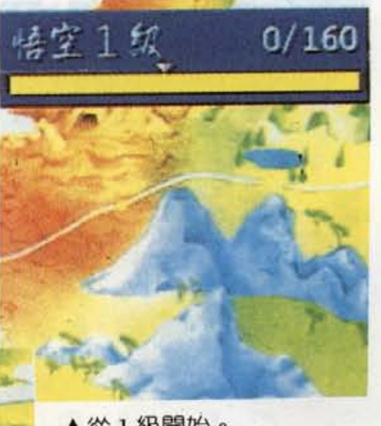
優勝條件像「２回勝出」等，比較容易的條件相當多。因爲可以開放手牌，所以對於初學者在打法的研究相當好。



▲因是平野部之國故無障礙。

上級旅程

不愧是以職業級玩家爲對象所製作的旅程，優勝的條件相當難。規則也一樣，如同吃牌無櫓的相當多，所以算是玩家不得不靠自己的牌技的一個等級。



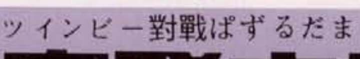
▲從１級開始。

提高順位提升級數



◀再能集到半點的話……。

流暢地連續攻擊！



摩登方塊

PZG

在遊戲中心中大受歡迎的ＰＺＧ遊戲「摩登方塊」移植到ＰＳ上了！在ＰＳ版中還啓用了兵蜂的角色。十分有趣喔！

●發行廠商：柯拿米
●發售日期：發售中
●定價：￥5800

首先解說遊戲規則

使降下的各色鈴噹與小鈴噹連鎖（爲了使鈴噹消失必須也連接其他的鈴噹），當對手的地盤上出現小鈴噹時即可攻擊。若將鈴噹積到最上方的話就算輸。


◀連接縱橫３個以上的同色鈴噹即可消掉。


◀無法消掉的鈴噹，消掉其旁的鈴噹後，則會變成大鈴噹。



大鈴噹消失



▲▶隨著最上面的綠色大鈴噹之消失，下面的藍色小鈴噹……。

小鈴噹變大鈴噹





▲▶小鈴噹會變成大鈴噹，再將其消失即可連續。

成功了

●使之連鎖的話即可送鈴噹到敵人處，並可展開攻擊。
●依角色不同，攻擊方法也不一樣

其他機種的方塊遊戲

在ＳＦＣ版中，有卡通「ツヨシしっかりしなさい」中的角色登場。大型電玩版也有許多獨創角色出現，用大型電玩模式即可玩到。

大型電玩版

▲在遊戲中玩家可以看到許多令人懷念的角色登場，每個角色也都和以前一樣有趣。

ＳＦＣ版



▲爲了阿舞而出現９人對戰者的戰鬥故事，還啓用了卡通中的配音員。

登場角色大介紹

以碗公島爲舞台，爲了達成夢想而對戰；對白還會隨著連鎖的層次而逐漸激烈起來，配音人員也是在兵蜂的故事內中的原班人馬。

萊特



兵蜂



帕斯泰魯



壞博士



蘋果老師



阿圓





▲阿圓與萊特的激戰。



▲蘋果老師與兵蜂之對局。

方塊遊戲與兵蜂角色的合體

在遊戲中心中十分受到歡迎的「摩登方塊」終於在ＰＳ登場了。而且這一次還是以兵蜂系列中的人物們爲主角。其基本操作方法與規則等幾乎都沒有什麼改變，所以你可以將於遊戲中心磨練出來的技術，活用在家庭用電玩當中。可愛角色的多樣表情，使遊戲氣氛更加熱絡。



▲兵蜂中的角色會動、說話；還會跳。光看就值回票價了。



▲這款遊戲最有趣的地方即是連鎖時所產生的爽快感。

有兩種遊戲模式

遊戲分成「故事」與「對戰」等兩種模式。故事模式爲１Ｐ用。玩家由６個角色中選出１人，在某個故事當中與其他角色進行淘汰賽。對戰模式可以２個人一起玩；可選擇的角色也增加爲７人。

對戰模式



▲在此模式中，示範畫面與實際畫面會交互進行。

故事模式



▲還是２人對戰最刺激了！畫面中央表示計算的勝數。

也加入了大型電玩版！

在選單當中可以選擇大型電玩版的「對戰方塊」。其角色與畫面，完全與遊樂中心裡的機種一模一樣。

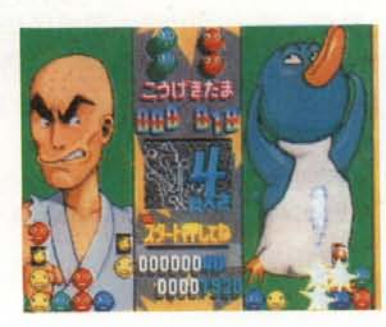


▲最不一樣的是角色的構圖。這隻企鵝今年２歲，而且在水族館裡工作。

▶此爲遊戲畫面。鈴噹雖變成「圓球」，但是基本畫面構成幾乎都一樣。



▲在遊樂中心常看到這個畫面。這回完全移植到ＰＳ上了。



徹底解析遊戲規則

這款遊戲的基本原則在於排列由上落下的鈴噹，只要縱橫同色集滿３個，即可消掉，爲非常典型的方塊遊戲。接下來我們就爲大家解說遊戲的基本規則。

基本①消鈴噹的方法

鈴噹共有紅、藍、黃、綠等四色，再依形狀則可分爲大鈴噹與小鈴噹。同色的大鈴噹只有排列３個即可消掉，但小鈴噹則不論你排列了幾個都不會消失。當大鈴噹消失時，與其連接的小鈴噹會變成大鈴噹，然後才有可能消掉。

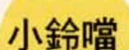
大鈴噹



大鈴噹可馬上消除

▲同色的大鈴噹以縱、橫、斜排列３個。

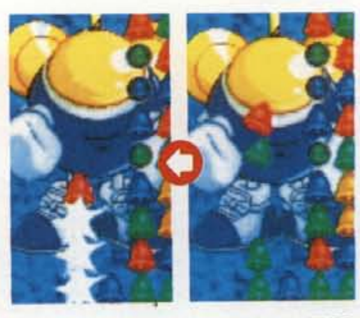
小鈴噹





小鈴噹就不行了！

▲被透明的殼包住。像這樣是無法消掉的。

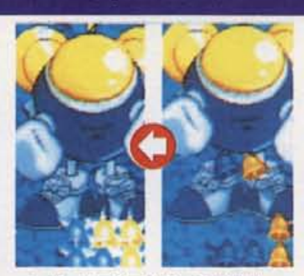


▲同色的大鈴噹若排列好３個即可消失，但是小鈴噹就不一樣了，它必須待旁邊的大鈴噹消失了以後，自己再轉爲大鈴噹後方可消失。

基本②製造連鎖

所謂的連鎖即是在一次消掉鈴噹的動作中，也使其他鈴噹消失，產生連續作用的現象。做法可大致分爲２種。一種是只排列大鈴噹的方法，另一種則是仔細配置小鈴噹的方法。

不是連鎖！



▲像上圖這樣同時消失，並不能叫做連鎖。

此爲連鎖方法



▲黃鈴噹一消失，紅色小鈴則會變大，此刻再並列３個紅鈴噹，則可成爲連鎖。



▶只連鎖大鈴噹的方法。在序盤中小鈴噹還不多時可使用。

要多利用連鎖

基本③利用連鎖來攻擊

當連鎖成功以後，電腦會依照其連鎖消掉鈴噹的數量，將攻擊鈴噹送至敵人處。攻擊鈴噹會以規格整齊的小鈴噹由上降下，或者是由下面升起來。這麼一來就可以阻撓對手了。越快組合好連鎖，送攻擊鈴噹至對手處，乃爲勝敗的關鍵所在。



▲左邊的１Ｐ正３連鎖中。看來還可持續連鎖的樣子。



▲畫面中央微上，像這樣表示攻擊鈴噹的數量。



▲會依照此數量送攻擊鈴噹至對手處。

角色不同，攻擊方法也不同

每一個角色都有各自不同的攻擊方法。關於其細節，我們稍後再爲各位介紹。



▲這是縱１列同色鈴噹降至兩端的類型。



▲ 不僅只由上往下，也有由下往上升的鈴噹，所以在遊戲時要上下兩邊都注意到。

以大連鎖來造成大逆轉！

即使被對手施以先利攻擊，使得鈴噹累積到很上面時也不要緊張。攻擊鈴噹會依類型很整齊地排列的。只要選對消除的地方，則有可能造成大逆轉。千萬別輕易放棄。



▲一口氣逆轉形勢！本來非常不利的情況也可成爲大逆轉的契機。



▲讓我們實際來看看逆轉情形。１Ｐ處的鈴噹雖已累積到上面來了。

依攻擊類型來選擇角色

每一個角色的攻擊類型都不同。而此差距對於勝負的影響也相當地大。如果不能好好掌握這一點，不知原因而不斷地輸也不是沒有可能發生的事哦！



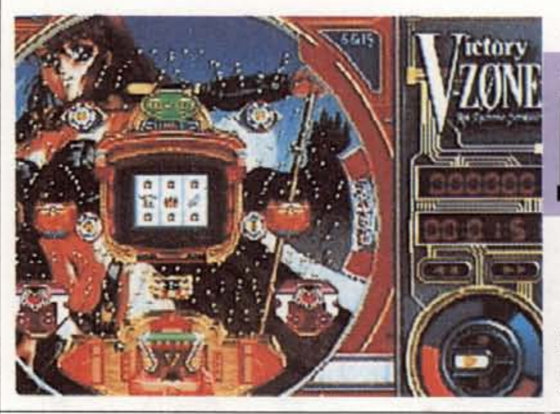
▶壞博士的由下往上的攻擊類型，相當不好對付。

依喜好來選擇角色

「摩登方塊」的最大魅力之一就是可愛的角色與多彩的動作，這也可以當成選擇角色時的參考。每個角色都各具特色，在大連鎖決定時所產生的反應也很値得一看。



▶阿圓會在比賽中切蛋糕或者是泡咖啡，眞令人羨慕地能如此悠閒。



以嶄新的面貌推出的3D化柏青哥來囉！

ヴィクトリーゾーン

勝利柏青哥

ETC

以往所推出的柏青哥系列遊戲，雖然很好玩，至似乎總少了點眞實的迫力感。但這次以嶄新面貌推出的勝利柏青哥，保証讓你過癮!!

●發行廠商：SONY
●發售日期：發售中
●定價：¥5800

超眞實柏青哥機台登場!!

本次推出的這款逼眞度臻於完美的「勝利柏青哥」遊戲，在機台的設計上，完全以像眞度極高的3D立體化手法來取代以往呆板的機台畫面設計。除了機台設計外，連鋼珠的轉動效果也完全仿眞！經由複雜的鋼珠轉動軌跡計算，加上鋼珠與撞釘的碰撞彈射角度計算，結合兩項精密的軌跡變數後，終於能夠讓玩家們在遊戲畫面上也可以感受到實際柏青哥機台的超震撼力！

由於完全採用仿眞手法來處理畫面，自然也考慮到了“視點”的問題。遊戲中，玩家將可自由地經由各種角度，來觀看鋼珠的轉動情形，讓玩家可以了解機台的各種狀況。此外，除了原有機台外，更與被柏青哥業界譽爲“熱門機台開發廠商”的日本三共公司，共同研發出新的熱門機台，也在此作中隆重登場了。當然，如果玩家覺得這樣還不夠過癮，遊戲更提供了可以按照你的想像力來自由發揮自創機台呢！再加上“原音重現”般的音效效果，更使得此款遊戲成了不可多得的曠世鉅作，絕對是一款柏青哥迷們不能錯過的好東西!!



▲採用橫向視點，可以清楚看出機台的構造！



▲採用仰視視點的話，可以清楚看出鋼珠的動向哦！



◀賓果！恭喜玩家中獎了!!

可自由變換各種視點!!

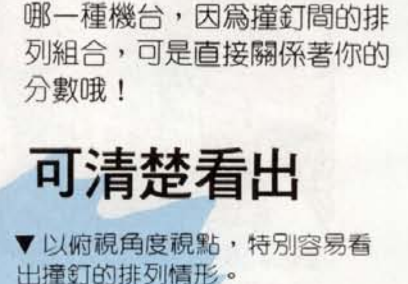
一般的遊戲畫面，如果放大來看的話，通常都會變成模糊不清的粗糙畫面；但是，在此作中畫面的處理，簡直精緻到令人嘆爲觀止的程度。在放大畫面中，玩家們甚至可以清清楚楚地看見柏青哥機台上每一根釘子的螺紋呢！因此，玩家們可以清楚地了解撞釘之間的排列組合情形，再來決定玩哪一種機台，因爲撞釘間的排列組合，可是直接關係著你的分數哦！



▲圖中顯示的便是玩家的分數。

可清楚看出

▼以俯視角度視點，特別容易看出撞釘的排列情形。



機台解析

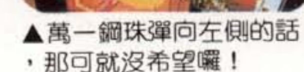




▲由左側打進鋼珠的話，最好不要用力過猛！



▲由這裡可以看出鋼珠是否能順暢地彈向右邊。



▲萬一鋼珠彈向左側的話，那可就沒希望囉！



◀在這裡玩家們可得好好防守！



◀鋼珠的排列狀況，將會決定你的分數喲！

最受歡迎的機台大登場！

在「勝利柏青哥」遊戲中登場的柏青哥機台共可分爲3種類型；包括目前最受歡迎的柏青機台、中獎率極高的羽根式機台以及在目前柏青哥店內非常罕見的權利式機台！對於能夠提高柏青機台中獎率的關鍵項目─連線率和種類，以及釋放鋼珠時機等項設定，玩家將可自由更改。同樣地，對於羽根式機台及權利式機台，你也可以隨心所欲地調整機台板面上的撞釘哦！

柏青機台



▲目前最受歡迎的機台。

羽根式機台



▲中獎率極高的羽根式機台。

權利式機台



▲這已經是柏青哥店罕見的機台了。

歷史名機

歷史名機共收錄了柏青機台5台、羽根式機台1台以及權利式機台3台。趕快一起來瞧瞧吧!!

安蓓亞少女



▲這可算是柏青哥的入門機台！

聖誕舞會



▲以耶誕節作爲主題的柏青機台。

豐年祭



V-球門



▲這是歷史名機中唯一的羽根式機台。

衝浪樂園



▲只要鋼珠通過中央空間區域，即可中獎哦！

雷龍GP



▲屬於權利式機台，擁有極動聽的音效。

超級電腦



▲由三共的女設計師所開發的溫馨作品。

三共提供台

最令柏青哥玩家們著迷的，想必還是三共公司設計的機台吧！許多都已經是目前市面上稀有的機種呢!!

魔毯I



快樂小屋



▲最令柏青哥迷們瘋狂的機台。

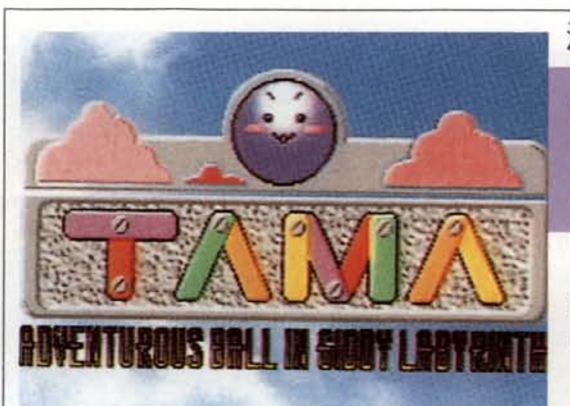
巴里斯II

▲特別受到歡迎的一款羽根式機台。

可自定機台模式&BGM！

對於遊戲音效，玩家將可更改原本以「軍艦チーム」爲開端的BGM樂曲。（收錄樂曲請參照圖表）而機台模式方面，除了基本的單人模式外，更提供了可以多人同時進行柏青哥遊戲的"挑戰模式"以及自由創作柏青哥機台的"設計模式"。基本的機台面板設計，則提供了著名畫家的作品以及當紅明星的照片，讓玩家自由選用呢！實在是過癮極了!!

ETC



滾動圓球拯救世界！簡單創新的動作遊戲!!

旋轉球大賽

這是個滾動箱子中的圓球，將球導入終點的全新軟體。操作簡單卻意義深遠的遊戲，適合不同年齡、性別、國籍的玩家。

●發行廠商：華納
●發售日期：發售中
●定價：¥5800

簡單操作的背後有著深奧的世界

規則很簡單，只要將出現在每個不同世界中，畫面內的「圓球」，在限定時間內導入終點即可。但是，玩家不是只操縱「圓球」，還要操控圓球滾動的方向。

操作方法是用方向鈕將世界前後左右傾斜。用□或△鈕擴大畫面，用○及×鈕縮小畫面，用L、R鈕將世界左右回轉。而且還可將擴大、縮小、回轉、傾斜三種操作方式自由使用，就像照片中這樣傾斜滾動的感覺。

在圓球行進的過程中，要避開阻礙的敵人，障礙物及陷阱，向終點滾去！要充份思考並利用手指的靈活度!! 全部共有6個舞台，也有加分舞台。

擴大、縮小

回轉

傾斜

不小心失誤就會變成這樣！

一起來滾動吧！

隨著圓球滾動出現的不可思議的舞台





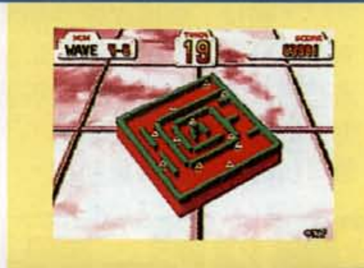
▲這個面很滑，所以不要將世界太過傾斜。





▲從這個世界開始出現高台，沒滾過去會浪費很多時間。





▲出現將球彈向終點的投石器，和牛一起彈過去吧！





▲要小心和前面的面相比，會比較容易迷路。

注意時間的限制

玩家操縱「圓球」，讓它在箱子式的區域中滾動前進。區域內部是複雜的迷宮，將箱子前後左右地傾斜，在限定時間內將「圓球」由起點滾到終點。

打倒壞球！



▲爲了打倒心地邪惡的「壞球」展開維護和平的冒險。

慢慢地向前邁進



▲畫面中央有大型樹木。



▲到達終點時，圓球高興地跳起來。

也可以使用擴大、縮小、回轉機能

把好像一個箱子的區域擴大，可以充分控制圓球，避免跳動的球掉入洞中。縮小畫面則可以藉由全體圖，找出到終點最近的路，非常地好用。

逼眞的畫面

全體圖


▲可以看遍全部的區域，思考最好的路徑。

擴大圖



▲擴大後可看清楚區域內詳細的樣子，方便滾動。



▲圓球由視點消失時要利用回轉。

在變化多端的舞台中前進

「圓球」到達終點之前的考驗不是只有可能迷路，半途還有無數的敵人，陷阱在等著你。而且，隨著舞台過關，下個舞台的困難度就會增加。



▶有很多令人討厭的陷阱。

舞台 1

「圓球」由起點的家開始冒險，外面有廣大的綠色草原。要小心掉進陷阱中，時間就會減少。這個舞台比較簡單，可以在限定時間內到達終點。



▲碰到可以加分的道具要趕快拿。

舞台 2

這個舞台是一片冰雪世界。在這個立體交錯的舞台中迷路的話，會變得更複雜。而且地板非常地滑，圓球會常常不小心掉到初登場的移動洞穴。如果沒有多利用彈簧來避開洞穴，就很難過關。



▲碰到狹窄區域的洞穴，要小心不要掉下去。

舞台 3

這個舞台是很恐怖寂靜的墓地。這裡不再只有單純的陷阱，在前進的時候會碰到重重阻礙的「骨骸」，還有輕輕碰一下就會倒下的「墓碑」，都是一些很恐怖的陷阱。



▲恐怖的「骨骸」是圓球前進時會碰到的麻煩陷阱。

PS緊急召集令!!

PS君對各方英雄好漢廣下武林帖，號召GAME一族之俠士，不論您是滿腹經論，或則是滿肚苦水，只要您識字能用毛筆、原子筆、鉛筆、簽字筆或是沾水筆、針筆，PS君都歡迎，您可以用寫的或則用畫的，把您對GAME的感情、心得、酸甜，表達出來，（請以PS的遊戲為主），PS君特別為按耐不住的您，留了一個觀眾席，好讓英雄好漢在此一展長才，有話要說的您，請別再沈默啦！



這一片空白是留給想出名的隱士

您的作品將刊登在電視遊樂報導及次世代特輯上

文章類作品請以方格稿紙書寫，字跡必免潦草，主體需明確，以電玩為主。
攻略類作品請以方格稿紙書寫，字跡必免潦草，分流程攻略及完全攻略，其書寫方式請電洽。
圖畫類作品（人物肖象及單格漫畫）彩稿及黑白稿皆可，短篇漫畫及連載漫請先電話聯絡。

別再沈默啦！快提筆跟PS君連絡，會有您意想不到的收貨
（攻略作品請先電話聯絡，以必免重覆）
聯絡電話:2181582-301　PS君　作品收件地址:台北縣新店市復興路45浩6摟

作品內容若為次世代請與PS君聯洛，若為其他主機之遊戲請與KO桑聯絡

作品一經錄用其使用權歸編輯部所有，編輯部可保留修改權

Play Station特輯問卷調查表

以下的各問題請您利用本書中所附的回函卡填寫，填完後撕下直接投郵，不必貼郵票、折疊或裝訂。謝謝您的合作！

1. 您的綽號、小名、匿稱…是：＿＿＿＿＿＿＿＿＿（可填兩個以上）

2. 您的職業是：①學生　②上班族　③自由業　④其他＿＿＿＿＿＿＿＿

3. 排行ＰＳ熱線：請寫出已發售上市中您最喜歡的三款遊戲

4. 期待ＰＳ新卡：請寫出未發售的遊戲軟體中，您最期待的三款：（請參考本書之新作預言家或新作情報站）

5. 您所擁有的主機是：①FC　②PCE　③MD　④G.B.　⑤G.G.　⑥SFC　⑦PC-SCD　⑧SNK　⑨MD-CD　⑩IBM.PC　⑪PC-9801　⑫3DO　⑬Play Station　⑭SEGA SATURN　⑮其他＿＿＿＿＿＿

6. 您每個月的零用錢是：①1000元以下　②1000～2000元　③2000～3000元　④3000～4000元　⑤4000～5000元　⑥5000元以上

7. 您喜歡的遊戲類別是：①RPG ②SLG ③STG ④ACT ⑤AVG ⑥PZG ⑦TBG ⑧SPG ⑨其他＿＿＿

8. 除了電玩您還喜歡：①漫畫 ②動畫 ③音樂 ④電影 ⑤錄影帶 ⑥書籍 ⑦其他＿＿＿＿＿

9. 請您爲本書的內容做個評估：①封面　②遊戲時代　③驚醒的巨獅PS硬體篇　④次元軟體度量衡　⑤遊戲軟體集成篇　⑥特別製作　⑦新作情報站　⑧新作預言家　⑨PS大技林　⑩其他＿＿＿＿＿＿＿＿

10. 爲了您的權利，請告訴我們，你希望我們製作那一方面的資訊報導。

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



PS的巨作之一
鬥神傳
徹底攻略大公開(上)

ACT

打開格鬥遊戲的新市場：

鬥神傳 徹底攻略（上）



獨特的角色十武器，向側面移動或回繞等，玩家將可體驗前所未有的操作感。還有，遊戲目的必須要打倒8位格鬥家十1位頭目。

●發行廠商：達卡拉
●發售日期：發售中
●定價：¥5800

不斷進化並完成了POLYGON格鬥

相信先前大家都看過本款遊戲的畫面，不過，在最後完成的畫面中，可以知道有更細緻的表現，特別是女孩子的畫面，有極高的品質。

由於是採POLYGON的方式，所以，當臉部受到攻擊時，將會出現痛苦的表情，這也使得戰鬥過程更富變化。

還有，POLYGON的〝角度〞也經過處理，所以臉部、腕、大腿等都十分光滑，這也是運用了PS高速處理的證據。

▶2位女子對非常美麗。而且，愛麗絲的衣服還是採用透明處理。

與其它格鬥遊戲不同的地方，就是採用了POLYGON的處理。還有，由於採用了側轉的新動作，所以，有全新的格鬥體驗。





▲第一特色就是所有角色都持有武器。



◀採用了特殊晶片，所以，有完全不同的表現。

目前爲止的格鬥遊戲，都是在1個線上展開戰鬥，所以，只能攻擊正面或背部。

不過，在本款遊戲中，敵人可從360度全方位攻擊而來，這時如果對手進行突進或飛撞，就可使用側轉繞到對手的側或背面，並進行攻擊……。所以，面對的方向就是攻擊方向，也是防禦的基準。

以立體方式展開的 超3D空間戰鬥

還有，360度不光是側方，還包括縱方向，當自己在空中，而地上的敵人使用側轉時，我方就無法攻擊，地上的敵人也能變換方面襲擊而來。

由於角色的攻擊也是3D處理，所以，角色揮劍的時候，不但可以攻擊到側轉中的敵人，同時也可以攻擊到由其他方向攻擊過來的對手，這就是3D戰鬥的魅力。



▶全新感覺的側轉動作。而且，不光是正面或側面，能從所有的方向攻擊。不過，也能簡單防禦。

◀有些必殺技能夠攻擊側轉中的對手，或跳躍到空中進行追擊。這樣可進行立體的戰鬥……。



你已與蓋亞及修進行戰鬥嗎!?

出現挑戰者

在本款遊戲中，除了可以使用8位角色之外，還會有蓋亞與修2位角色登場。蓋亞是「鬥神大武會」最後的敵人，而修則是「大武會」中的挑戰者。所以，首先將為各位介紹這2位角色。





▲已與最終頭目蓋亞進行對決?



▶只有眞正的高手，才能與修對決。

最終頭目

在電腦角色對戰中，包括相同角色在內如果打倒8位敵人，就能夠與蓋亞進行決戰。還有，即使在中途續關，或是變更使用角色，也可打完全場，如果能順利打倒，就可完全過關。不過……。





▲這是與最終頭目蓋亞對決的畫面，由於蓋亞擁有許多相當強的必殺技，所以在對戰時要特別注意。

在「1P　GAME」中，如果沒有續關，並打倒包括蓋亞在內的9位角色，電腦角色就會中途加入，而這位神祕的挑戰著就是修。

其實玩家也能操作蓋亞

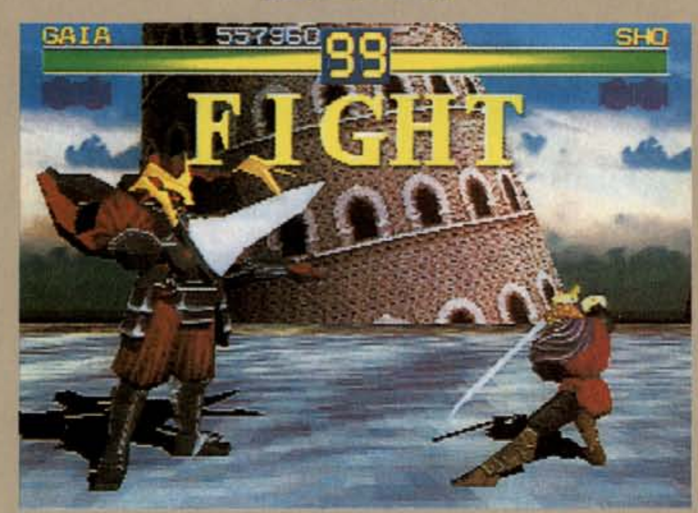
蓋亞登場

蓋亞基本上是電腦所操作的角色，不過，只要輸入某個指令，玩家也能操作。首先在標題畫面中，當選擇模式的文字向中央集中時，就輸入↓↘→+弱斬切，如果出現「FIGHJ」的音效，而模式文字由藍轉變成紅色時就算成功。

▼在標題畫面輸入指令



操作蓋亞的指令



▲如以蓋亞進行「1P　GAME」，就能輕鬆與修進行戰鬥。

▶也能進行相同角色對戰，這時會成藍色。

其後選擇遊戲模式，並在角色選擇畫面以游標配合安吉，並按住方向鈕的上方選擇角色，名字就會變成蓋亞．當然，也能進行同角色對戰，還有，在「1P　GAME」中，如果沒有續關並順利進行，也能與蓋亞進行戰鬥。



▲能與「1P　GAME」的8位角色進行戰鬥。

與蓋亞對戰爲止的徹底攻略!!

在此除了修以外，特別爲各位介紹 9 位登場角色的戰鬥方式。而且，也將一併說明各角色有效的連續攻擊。這時只要仔細參考，在2 人對戰中也能發揮威力。還有，電觸戰的最大魅力，就是與隱藏角色的修進行戰鬥，一定要全力出擊，獲得最後的勝利。



▲針對對戰角色個別提供建議。

在此將爲各位介紹沒有續關，並打倒 9 位敵人的方式。這時只要能確實掌握，就能與修進行對戰。



如與電腦所操作的角色進行對戰時，勝利的關鍵就是與對手間的距離。如果能掌握有利的距離戰鬥，那麼對手幾乎無法反擊，並可獲得勝利。

在連續攻擊時，必須要了解抵消必殺技。當對手攻擊時，使用技法到回復一般狀態的期間，將無法使用其它技法，所以，除了特定的一般攻擊之外，可以乘隙命中，並同時抵消。而這種技巧就是抵消必殺技。

抵消必殺技



最強的挑戰者登場

修

並非「鬥神傳」登場的格鬥家，而是在途中加入的挑戰者，必須要以全勝沒有續關的方式才會登場，威力超過蓋亞。一般攻擊的技法與安吉大致相同，而必殺技則是安吉與凱恩技法強力版。其實，修是安吉行蹤不明的哥哥，也是安吉與凱恩劍術的老師。雖然使用相同的戰鬥方式，但攻擊力或速度都在安吉與凱恩之上，所以，也能說是本款遊戲的最強格鬥家。

萬鬼猛襲劍

▲最後是飛翔斬，威力非常強大。	▲突進中如碰觸對手，就會展開攻擊。	▲全身是無敵狀態，其後會向前方突進。

秘傳必殺技的萬鬼猛襲劍，類似安吉的秘傳必殺技。而且，造成的創擊也大致相同。當使用技法的瞬間到突進爲止，全身是無敵狀態，如果對手進行防禦，就容易遭到反擊。

也有無敵狀態



▲使用技法時是無敵狀態。

修能夠使用 7 種必殺技。雖然類似安吉與凱恩所使用的技法，但威力更強。由於也有無敵必殺技，所以，會根據情況確實反擊。



閃光牙	龍擊彈	月光扇	彗星腳	死昇斬	飛翔斬	烈空斬
▲類似肩部撞擊的技法。	▲類似襲擊彈的技法。	▲類似昇日攻擊，迴轉速度極快。	▲流星腳的技法，效果幾乎完全相。	▲不容易出現空隙的技法。	▲類似飛昇斬，不容易出現空隙。	▲連續攻擊 2 次的藍色鬥氣。

※必殺技與祕傳必殺技的指令，是角色向右方的情形。如果是面向左方，指令的左右就會相反。

一擊必殺，驚異的攻擊力

蓋亞

蓋亞是舉辦「鬥神大武會」神祕組織的最高幹部，也是大武會最後登場的頭目。雖然動作遲鈍，但攻擊距離或破壞力超強。蓋亞雖然不會使用投擲技，但也不會受到投擲技的攻擊。由於跳躍的滯空時間很長，而且容易出現空隙，要儘量避免空中戰。一般攻擊或必殺技也能進行抵消，所以，接近戰中可發揮強大威力。

必殺技由於都是連續使用鬥氣，所以，當命中之後，對手就無法進行防禦。

風之綠	水之藍	火之紅
↓↙←＋腳踢	→↓↘＋斬切	↓↘→＋斬切
▲出現綠色鬥氣。並不是飛行道具。	▲向前方攻擊藍色鬥氣。射程距離很長。	▲鎧甲的觸手連續攻擊紅色鬥氣。

必殺技指令一覽表

終之黑	
→↘↓↙←→＋強斬	
▲短暫時間之後，就像前方飛去。	▲蓋亞的面前出現巨大的灰色鬥氣。

秘傳必殺技指令



▲蓋亞所使用的必殺技，都有連續攻擊的威力。

蓋亞的一般攻擊在使用時由於會出現空隙，所以，並不適合接近戰。這時就要保持距離，並使用火之紅或水芝藍。如果也能進行接近戰，將可發揮無敵的成功。

終之黑是飛行道具系的技法，而且，只要儲存鬥氣，就可馬上發揮強大的攻擊威力。還有，反擊或命中對手被不時，可造成重創，當使用的期間，也是無敵狀態。



▲擅長遠距離戰，只要能夠順利命中，就可使對手的體力減少。

1P GAME攻略

安吉

接近戰是飛昇斬與站立強斬，而遠距離戰則以裂空斬進行戰鬥。特別是拉開距離連續使用裂空斬的方式，可以發揮極大威力。在接近戰中能使用弱飛昇斬的無敵狀反擊。



▲如抵消第 2 擊的站立強斬，就可進行連續攻擊。



▲蓋亞的必殺技如果受到攻擊就不能移動。只要成爲這個狀態，就無法迴避。

●與安吉對戰　適合接近戰

安吉的一般攻擊不容易出現空隙。所以，將會成爲各種連續攻擊。而站立強斬的第 1 擊是近距離，第 2 擊則是遠距離。

●與凱思對戰　適合遠距離戰

基本上與安吉的戰鬥方式相同，但凱思卻會不斷接近。當接近並攻擊時，就進行防禦然後乘隙反擊。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰

遠距離戰雖可發揮威力，但如愛麗絲蹲下，就可回避裂空斬。如果對自己有信心，就可進行接近戰。

●與安吉對戰　適合遠距離戰

電腦的安吉幾乎不會連續使用裂空斬，所以，只要拉開距離，就能以裂空斬出擊。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰

拉開距離並連續使用裂空斬雖可發揮威力，但何法尹卻會使用側轉回避接近而來。當接近時就要將之踢倒，並倒躍拉開距離。

●與孟德對戰　適合接近戰

孟德的技法也會出現空隙，所以，接近戰可發揮威力。還有，如拉開距離也能使用裂空斬連續出擊。

●與迪克對戰　適合接近戰

接近戰能發揮威力，但如拉開距離則能輕鬆戰鬥。有時也會使用回旋斬鎖抵消裂空斬並接近而來。

●與藍古對戰　適合遠距離戰

藍古原與索菲亞相同，攻擊時容易出現空隙。這時可用弱飛昇斬或蹲下攻擊將之踢倒，並再使用強飛昇斬。

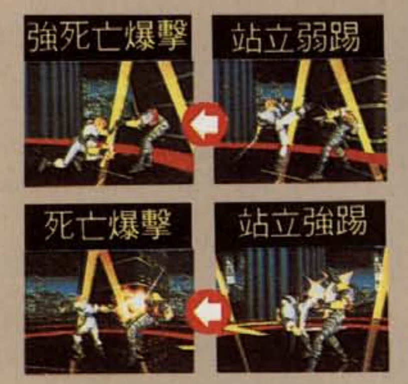
●與蓋亞對戰　適合接近戰

蓋亞能使用強力的飛行道具與必殺技。所以，並不適合遠距離戰。當蓋亞使用飛行道具攻擊而來時，就跳躍並以流星腳出擊。當跳躍強踢命中，就再連續以弱飛昇斬出擊。

1P GAME攻略

凱恩

安吉與凱思除了遠距離的蹲下強斬之外，一般攻擊方式幾乎完全相同。所以，凱思也能使用安吉的連續攻擊。站立弱斬的連續攻擊，能以第 3 擊的遠距離弱斬抵消。



▲一般攻擊都要配合死亡爆擊。

●與凱思對戰　適合遠距離戰
基本上與安吉使用相同的戰鬥方式。在遠距離是音速快擊，近距離則是弱死亡爆擊的攻擊模式。還有在防禦之後，也能以肩部撞擊或死亡爆擊來反擊。



▲首先蓋亞的必殺技以側轉方式回避，當回避的同時就使用死亡爆擊。所以，當出現必殺技的動作時，就馬上測轉回避。

●與迪克對戰　適合遠距離戰
從遠距離使用音速快擊，當以回旋斬鎖接近而來時，就以弱死亡爆擊反擊。

●與藍古對戰　適合接近戰
當進行接近戰時，只要能防禦並反擊，就可簡單獲勝。不過，藍古有極高的攻擊力，一定要確實防禦。

●與索菲亞對戰　適合接近戰
音速快擊威力強大，也適合遠距離戰，不過，還是馬上接近，並一決勝負。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰
接近戰中如果進行攻擊，就會遭到強力之窗反擊。所以，最好是保持適當距離。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰
如是遠距離戰，對凱恩較有利。當接近時就要確實防禦，然後就反擊並拉開距離。

●與孟德對戰　適合接近戰
只要能在疾風上段突擊無法到達的距離，也能進行遠距離戰。在接近戰中，要確實防禦，其後再乘隙反擊。

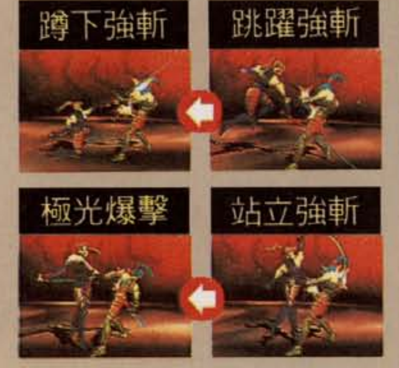
●與安吉對戰　適合遠距離戰
接近戰時會使用各種反擊技，但遠距離戰則無法發揮威力，這時只要連續使用音速快擊就可獲勝。

●與蓋亞對戰　適合接近戰
遠距離戰對凱思非常不利，所以，要在必殺技攻擊時，乘隙反擊。雖可使用安吉相同的攻擊方式，但也能以側轉回避必殺技，並再使用強死亡爆擊。

1P GAME攻略

索菲亞

近距離戰是蹲下弱斬或極光爆擊，遠距離戰是雷電環或跳躍強斬。一般攻擊由於會出現空隙，較不適合接近戰。由於投擲技的距離較遠，在接近戰中就可善加利用。



▲跳躍強斬之後，如果連續按鈕，就可攻擊 2 次蹲下強斬。

●與藍古對戰　適合遠距離戰
跳躍強踢的連續攻擊，對於沒有反擊方式的角色可發揮強大威力。而站立強斬的連續攻擊，在近距離命中的同時，就可輸入指令抵消。



▲使用跳躍強踢，並在著地同時使用極光爆擊。弱極光爆擊較不容易遭到反擊。著地後蹲下強斬

●與凱思對戰　適合遠距離戰
保持距離使用雷電環是基本的戰鬥方式。當接近而來時，就使用蹲下強斬。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰
接近戰將對自己不利。所以，一定要保持距離。當愛麗絲蹲下時，雷電環也能順利命中，這時就可發揮攻擊威力。

●與安吉對戰　適合遠距離戰
如在接近戰進行攻擊，就會受到弱飛昇斬的反擊。所以，要保持距離連續使用雷電環出擊。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰
遠距離戰雖較有利，但卻會以側轉回避攻擊，並以突進方式接近。如果距離很近，就可使用投擲技。

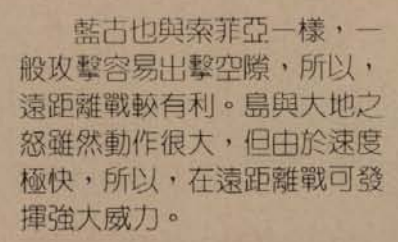
●與孟德對戰　適合遠距離戰
只要能夠在孟德的攻擊距離外，則對索菲亞較有利。不過，要注意祕傳必殺技的超力大佛滅。

●與迪克對戰　適合遠距離戰
基本上是遠距離戰較有利，但蹲下強斬或跳躍強斬也能順利命中。還有，要注意回旋斬鎖的攻擊。

●與索菲亞對戰　適合遠距離戰
遠距離戰雖較有利，但由於索菲亞對跳躍攻擊並沒有有效的反擊方式，所以，跳躍強踢的連續攻擊，就可發揮強大威力。

●與蓋亞對戰　適合接近戰
索菲亞雖然適合遠距離戰，但對蓋亞就無法發揮威力。這時就要使用跳躍強踢配合極光爆擊。如果無法順利進行，就可連續使用蹲下強斬。

藍古



藍古也與索菲亞一樣，一般攻擊容易出擊空隙，所以，遠距離戰較有利。島與大地之怒雖然動作很大，但由於速度極快，所以，在遠距離戰可發揮強大威力。





▲大地雄叫不容易出現空隙，所以，可連續攻擊。

●與蓋亞對戰　適合近距離戰

藍古因為一般攻擊容易出現空隙，所以，幾乎無法使用連續技。這時就要利用跳躍強踢的連續攻擊。還有，也要乘隙使用大地雄叫。



▲使用跳躍強踢，並在著地同時使用大地雄叫。

●與安吉對戰　適合遠距離戰

如果保持距離，島與大地之怒就可發揮強大威力。當接近時，就使用投擲技或蹲下強踢，然後再乘對手爬起的時機、拉開距離。

●與孟德對戰　適合遠距離戰

遠距離戰較有利。當接近時就要小心防禦，其後就乘隙以大地雄叫反擊。

●與凱思對戰　適合遠距離戰

基本的攻擊方式與安吉時相同。如果拉開距離並相互使用飛行道具絲的必殺技，島與大地之怒的威力較強。

●與藍古對戰　適合遠距離戰

遠距離戰雖較有利，但電腦角色則會以大地雄叫接近，這時在防禦之後，就以大地雄叫反擊。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰

保持距離並連續使用島與大地之怒，將可發揮強大威力。如果進行接近戰，就要善用投擲技。

●與索菲亞對戰　適合遠距離戰

雷電環的速度較慢，而且容易出現空隙，所以，島與大地之怒在遠距離戰中可發揮強大威力。

●與迪克對戰　適合遠距離戰

遠距離戰較有利，這時就要小心防禦，並等待對手使用回旋斬鎖，然後就以大地雄叫反擊。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰

雖然遠距離戰可發揮強大威力，但卻會不斷接近而來。當愛麗絲使用強力之窗時，就是最佳反擊時機。

何法尹

由於何法尹無法使用飛行道具絲的必殺技，所以，必須要在接近戰中能使對手受創。在接近戰中，可以使用站立強斬，遠距離蹲下強斬或是延伸斬。如果敵人遠離，也要馬上接近。





▲站立強斬的連續攻擊，能以弱暈發破抵消出擊。

除了延伸斬與弱暈發破之外，其它的必殺技將很難進行連續攻擊。由於延伸斬也是必殺技，所以能夠抵消一般攻擊。如果與敵人十分接近，就可馬上使用延伸斬的連續攻擊。



▲如有適當距離，就可跳躍到蓋亞頭上，並使用暈暈發破。

●與凱思對戰　適合接近戰

基本戰鬥方式與安吉相同。當防禦死亡爆擊與肩部撞擊之後，就乘隙攻擊。

●與藍古對戰　適合接近戰

島與大地之怒以側轉回避，當防禦大地雄叫之後，就進行連續攻擊。暈怒呼車也發揮強大效果。

●與索菲亞對戰　適合接近戰

等待並使對方使用蛇行攻擊，然後，在使用其它 2 種必殺技之前，就以遠距離蹲下強踢出擊。

●與安吉對戰　適合接近戰

保持適當的距離，並以蹲下態勢等待。當使用裂空斬之後，就以遠距離蹲下強踢回避，並進行反擊。

●與何法尹對戰　適合接近戰

以倒躍方式拉開距離，有時會突進而來。這時就等待並使用投擲技或延伸斬。

●與蓋亞對戰　適合接近戰

蓋亞對於跳躍攻擊並沒有有效的反擊技，這時就可使用暈暈發破。除此之外，也能配合暈怒呼車。不過，要注意側轉回避。因為只要成功回避，就會繞到背後出擊。

●與迪克對戰　適合接近戰

防禦一般攻擊，回旋斬鎖、威力強擊之後，就使用遠距離蹲下強斬。

●與孟德對戰　適合接近戰

保持適當距離並等待，當防禦疾風上段突擊之後，就使用遠距離蹲下腳踢，還有，如果是豪力風神，就可防禦並使用投擲技或連續攻擊。

●與愛麗絲對戰　適合接近戰

愛麗絲蹲下時，通常會被暈怒呼車擊中。可使用遠距離蹲下強斬反擊。

孟德

基本上雖然遠距離戰較有利，但由於飛行道具系的必殺技豪力雷神會出現空隙，所以，最好是能保持疾風上段突刺或下段突刺能夠命中的距離。在接近戰中則能使用蹲下弱踢出擊。



▲站立斬切的連續攻擊，可根據距離，改變攻擊次數。

●與藍古對戰　適合接近戰

如果距離過遠，則能夠使用島與大地之怒的藍古較爲有利。



▲由於是空中的飛行道具，可回避蓋亞的必殺技，並進行攻擊。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰

一般攻擊與必殺技在使用時容易出現空隙，所以較適合遠距離戰，這時，雖然連續攻擊的使用機會較少，但只要能使對手倒下，就可掌握主導權。

●與索菲亞對戰　適合接近戰

接近並以蹲下強斬使對手倒下，而在爬起時，再使用疾風上段突刺或豪力風神。

●與安吉對戰　適合遠距離戰

保持距離，善用疾風上段突刺與疾風下段突刺出擊。由於安吉會使用裂空斬，所以距離過遠，反而對自己不利。

●與迪克對戰　適合遠距離戰

在迪克攻擊所無法到達的地方，並使用疾風上段突刺反擊。當防禦回旋斬鎖之後，就可使用豪力風神。

●與孟德對戰　適合接近戰

保持距離以弱疾風上段突刺出擊。如以必殺技攻擊而來，就進行防禦，並再以弱疾風上段突刺或蹲下強斬反擊。

●與凱思對戰　適合遠距離戰

音速快擊以側轉回避對應，當使用必殺技時，就進行防禦，並以蹲下強斬使對手倒下。當爬起時，就馬上使用疾風上段突刺等。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰

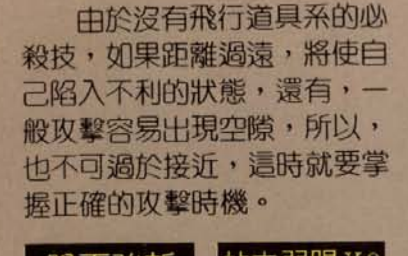
保持距離以弱疾風下段突刺或蹲下強斬出擊。當突進而來時，就用投擲技或蹲下弱踢。

●與蓋亞對戰　適合接近戰

如距離較遠，就用豪力雷神，還有，根據體力測定器的殘量，也能使用超力大佛滅。不過，在著地時要特別注意。

迪克

由於沒有飛行道具系的必殺技，如果距離過遠，將使自己陷入不利的狀態，還有，一般攻擊容易出現空隙，所以，也不可過於接近，這時就要掌握正確的攻擊時機。





▲除了死亡追擊之外，也能使用回旋斬鎖或超祕必殺技的G終極技。

必殺技的死亡追擊與回旋斬鎖不容易出現空隙，所以在連續攻擊的最後，就可順勢出擊。迪克有強大的攻擊力，所以，只要連續命中，就會造成重創。



▲如果失敗，就會受到重創，不過，只要順利命中，就可大幅削減體力。

●與安吉對戰　適合接近戰

裂空斬可使用側轉回避，並不斷接近，若面對飛昇斬時，就進行防禦。

●與凱思對戰　適合接近戰

與安吉的情形一樣，要重視防禦，並等待對手使用死亡爆擊。其後就可乘隙反擊。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰

保持蹲下強斬能夠命中的距離，並在防禦之後，乘隙使用蹲下強斬。

●與孟德對戰　適合接近戰

接近並小心防禦，當避開豪力風神或疾風上段突刺等攻擊之後，就乘隙使用回旋斬鎖出擊。

●與藍古對戰　適合接近戰

側轉回避島與大地之怒，並不斷接近。當防禦大地雄叫之後，就進行連續攻擊。還有，對方爬起時，就可使用威力強擊造成重創。

●與迪克對戰　適合遠距離戰

保持距離並等待對手攻擊，其後就乘隙使用蹲下強斬。還有，當防禦之後，也能以回旋斬鎖反擊。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰

使愛麗絲主動接近，並乘隙使用蹲下強斬。當對手爬起時，就使用威力強擊。

●與索菲亞對戰　適合接近戰

接近並以蹲下強斬使對手倒下。當索菲亞爬起時，就使用威力強擊或回旋斬鎖追擊。

●與蓋亞對戰　適合接近戰

利用側轉回避等接近。當接近之後就使用跳躍強斬等出擊。如果攻擊失誤，可能會遭到反擊，所以，一定要掌握正確時機，並使用威力強擊。

1P GAME攻略

愛麗絲

沒有飛行道具系的必殺技，攻擊距離也很短，所以，必須進行接近戰。由於能連續攻擊，而一般攻擊也能進行必殺技抵消，只要善加利用，就可發揮強大攻擊力。



▲蹲下弱踢的連續攻擊，在對戰中可發揮威力。

●與凱思對戰　適合接近戰

與安吉的情形一樣，要接近並等待凱思使用音速快擊，然後再使用連續攻擊。如果距離過近，就會遭到投擲技，要特別注意。



▲蓋亞的必殺技，以跳躍方式回避，並有使用電光突進攻擊。

●與安吉對戰　適合接近戰

愛麗絲能連續使用一般攻擊。還有，一般攻擊也能由必殺技抵消，所以，就有各種攻擊方式。

●與藍古對戰　適合接近戰

藍古有極高的攻擊力，這時就要確實防禦大地雄叫或大地覺醒，然後再以連續攻擊反擊。

●與索菲亞對戰　適合接近戰

即使蹲下，也會被雷電環擊中，這時就要使用側轉回避。如果面對極光爆擊，就是連續攻擊的時機。

●與何法尹對戰　適合接近戰

何法尹由於會進行接近戰，這時就要等待，並在暴發破使用前所出現的空隙，進行連續攻擊。

●與孟德對戰　適合接近戰

接近並等待對方使用豪力風神或疾風上段突刺等必殺技，在防禦之後，就乘隙進行連續攻擊。

●與迪克對戰　適合接近戰

防禦迪克所使用的必殺技之後，就是連續攻擊的時機。迪克有很強的攻擊力，要特別注意不可被擊中。

●與愛麗絲對戰　適合接近戰

電腦角色由於會使用站立弱斬或站立弱踢，當使用技法所出現的空隙，就可進行連續攻擊。還有，愛麗絲的祕傳必殺技很難回避，要特別注意。

●與蓋亞對戰　適合接近戰

蓋亞有極高的攻擊力，絕對不能被擊中，必殺技以跳躍方式回避之後，就使用電光突進。不過，如使用位置過低，就有可能受到創擊。

1P GAME攻略

蓋亞

使用的技法以及步行速度很慢，不過，卻其有強大的攻擊力。特別是必殺技，可一舉使對手減少一半的體力。風之綠的抵消必殺技，在接近戰中也能發揮威力，一定要靈活運用。



▲只要命中，就可使對手減少一半的體力。

●與安吉對戰　適合遠距離戰

如果拉開距離，就可使用水之藍。當接近並防禦飛昇斬之後，在著地就可使用抵消必殺技出擊。



▲如保持距離連續攻擊，就可發揮強大威力。

●與藍古對戰　適合接近戰

強力攻擊回復時，也能以必殺技抵消，但由於攻擊時會出現空隙，所以實用性較差。以火之紅抵消雖有較高的攻擊力，但只要失敗就會成爲水之藍，這時就無法連續攻擊。

●與凱思對戰　適合遠距離戰

保持距離並使用水之藍。由於也能制止音速快擊等飛行道具系必殺技，所以，就能攻擊前進。

●與索菲亞對戰　適合遠距離戰

索菲亞也適合遠距離戰，但這樣還是對蓋亞較有利。在爬起時如使用必殺技，就可造成重創。

●與何法尹對戰　適合遠距離戰

如果遠距離時將對蓋亞較有利，這時不要使用水之藍，而以不容易出現空隙的火之紅出擊。

●與孟德對戰　適合接近戰

保持適當的距離並使用水之藍。在接近戰中，就防禦必殺技，並使用弱火之紅。如果貼近時，就用抵消必殺技的連續攻擊。

●與迪克對戰　適合遠距離戰

適合遠距離戰。這時回旋斬鎖雖可制止其它角色的飛行道具，但對蓋亞的水之藍則無法發揮效用。

●與愛麗絲對戰　適合遠距離戰

遠距離戰雖可輕鬆獲勝，但愛麗絲會使用側轉回避並接近而來。這時就要防禦，並善用連續攻擊。

●與蓋亞對戰　適合遠距離戰

電腦角色幾乎不會使用水之藍，所以，就可保持距離，並連續使用水之藍。在接近戰中，電腦角色的攻擊使用側轉回避，還有，在攻擊的期間拉開距離。

角色分成16個部分移動

本款遊戲中的角色，共分成頭、腕（×2）、雙手（×2）、胸、腹、臀部、大腿（×2）、小腿（×2）、足（×2）、武器等16個部分，並利用關節或筋肉的連結，使得角色有靈巧的動作。

現在除了檢視角色的各個部位之外，也可從特寫的畫面中看到各部份的裝飾品。索菲亞有耳環，而愛麗絲則有緞帶。為了要使各部份以及裝飾品自然動作，在設計時耗費許多心血。



▲索菲亞漂亮的耳環，當然也是POLYGON。



▲角色的動作共有16個部份，其中包括了關節、肌肉等。













還有，飛行道具或攻擊命中時，所出現的命中記號（像火花一般），也是以POLYGON方式處理。所以，從上下左右任何方向都可看到。除此之外，背景也是POLYGON的設計，尤其是孟德舞台背景的2尊莊嚴神像，一定要仔細〝觀賞〞。



絕妙的畫面處理方式

〝觀看〞也是本款遊戲的魅力之一。根據2人的距離或位置，視點會不斷改變。而且，會以重覆特寫或遠景方式，表示戰鬥的場景。

當角色使用投擲技的瞬間，畫面會搖動，所以，有非常細緻的演出。還有，角色獲勝也會出現勝利的姿勢，一定要細細品味。







投擲技



▶一連串的連續動作，其流暢性棒得沒話說。





勝利時的得意姿勢



勝利姿態





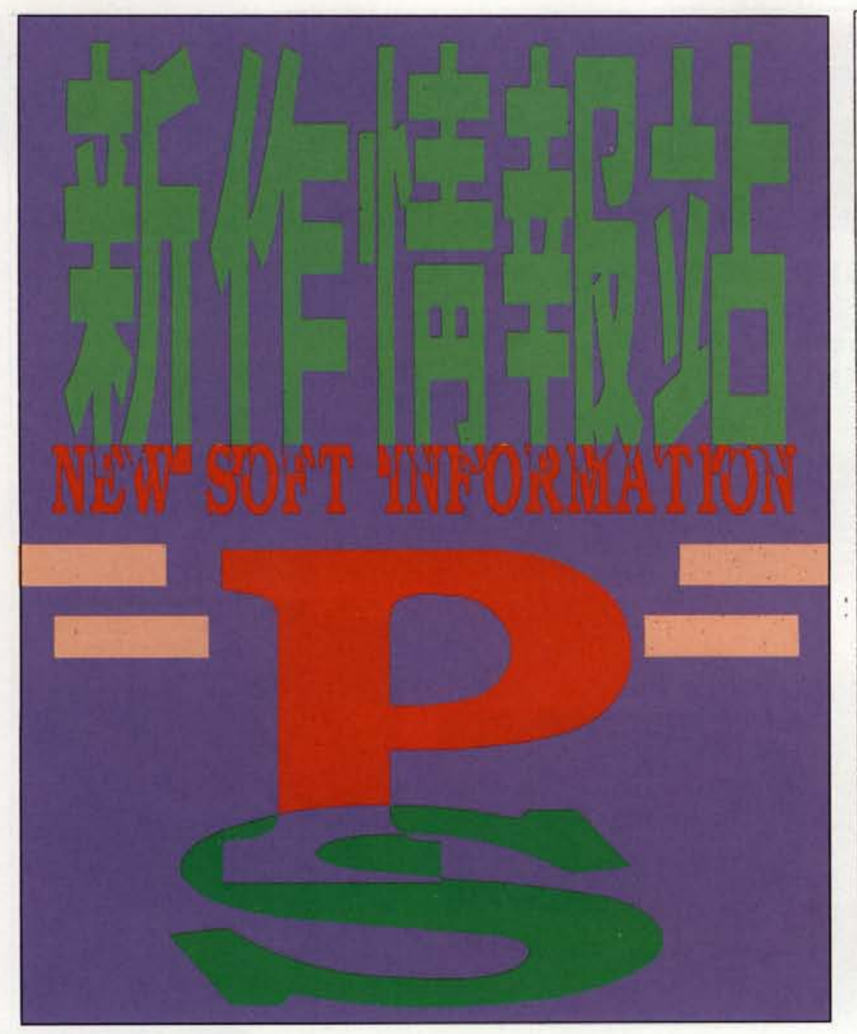


遊戲開始









ETC



●和美女打麻將

ニチブツマージャン

日物麻將

你曾經有過和一群妙齡女子打麻將的經驗嗎？沒有的話，本款遊戲絕對不能錯過。

●發行廠商：日本物產
●發售日期：1995年3月
●定價：未定

和年輕的少女來場麻將!!

全日本高校女子麻雀連盟是女子高校麻將界的中樞。玩家行為了敲開這個人稱麻雀殿堂的本部會館，和女子高中生們展開了一場競爭。

玩家們必須通過規則不同的「名人戰」、「雀聖戰」、「鳳凰戰」、以及「龍王戰」，再目標統一王者。當然，遊戲中也有自由的對戰模式。

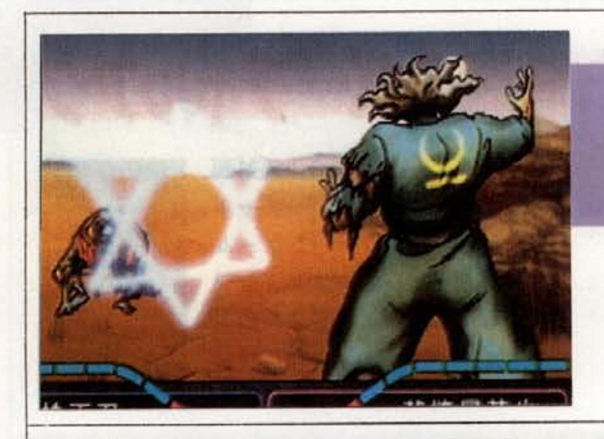




▲這是角色動畫畫面。

◀畫面上為4人對戰畫面。自由對戰時，也可選擇對戰表。

SLG



●忍者大作戰

藤丸地獄變

戰國群雄錄

玩家可以在遊戲中，體驗到作戰會議，忍者法的研究等等。當然，隱藏村鎮配合設施建設的發展變化外加活用新的頭腦機能都有看頭。

●發行廠商：SONY
●發售日期：未定
●定價：未定

現在開始展開的忍者全國制霸大賽

本遊戲最需要向各位玩家強調的是一它並“不”是單純的模擬RPG。整個遊戲的構成以歷史，養育外加戰鬥來重新組合。所以，玩家可自由的進行遊戲。

戰國時代，武田信玄秘密培植的超領導忍軍「迷途透波」，而這些忍軍在信玄死後，突然地現出舞台。而另一方，由曾為信玄忠實部下加藤段藏所率領的「透波忍軍」因認為被背叛而立誓復仇。

玩家將成為「迷途透波」的軍團長，目標全國制霸、培育忍軍並指揮戰鬥。作戰計畫是展現玩家能力的時刻。作戰、組員任務決定後，出陣～!!





▲累積各組員的訓練成果，效果。

◀戰鬥區的地圖，以3D方式設計的寫實畫面。

忍者電玩機上大暴動



●新型麻將遊戲大發場

ETC

麻雀巖流島

麻雀巖流島



已發表過無數桌上型遊戲的軟體廠商亞斯基終於已發售了ＰＳ版的麻將遊戲了。看起來似乎很單純的麻將遊戲，可是掩藏深寬喔！

●發行廠商：亞斯基
●發售日期：1995年3月
●定價：￥7800

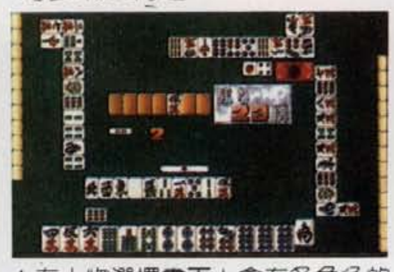
©ASCII. CORP.／COMOS COMPUTER

毀滅麻雀道場的夢想

本款「麻雀巖流島」應用了新的技術，可使玩家更能體驗出眞正的４人對局的麻將桌上樂趣。遊戲中對局的角色不同，麻將的打法也會不太一樣，玩家可感受到眞實的插圖以及更出色的臨場感。

遊戲中的模式共有５種，從練習到實戰，玩家可享受到幅度相當大的樂趣。例如，在劍豪麻維模式中，可以與宮本武藏、柳生十兵衛等，16位歷史上的人物對決。另外，遊戲中更備有由將軍家光主辦的淘汰賽方式的術前比賽、武者修行、學習打法的指南道場以及現代麻雀等等，五花八門相當的多朵且有趣。





▲在人物選擇畫面上會有各角色的簡單背景介紹表示出來。



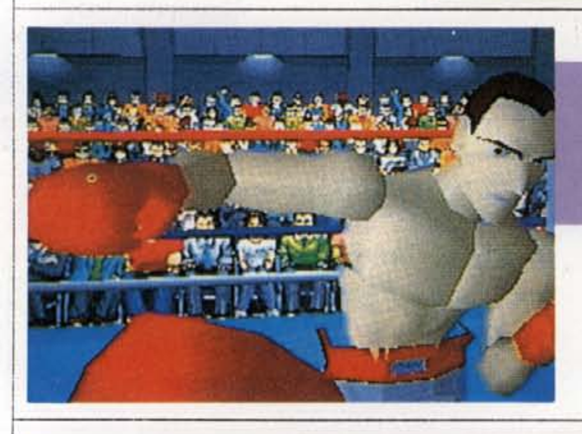
▲不在戰場交手，而是在麻將桌上交手。世界上可有不少不在麻將上賭命的。

●正統的拳擊模擬大賽

SPG

BOXER'S ROAD

拳王爭霸戰



玩家將與遊戲角色一心同體的在拳擊舞台上一展雄風。如果任何一方的判斷力或集中力稍有閃失，就很難在拳擊場上奪標了。

●發行廠商：NEW
●發售日期：'95年春天
●定價：￥5800

©NEW

要多加注意出賽選手的狀況

「BOXER'S ROAD」爲一款將拳擊選手很眞實的呈現在拳擊場上的運動遊戲。尤其是，遊中將會出現前所未有的“出拳特質”，相當的有趣且新穎。但是，再怎麼以文字來說明，似乎感覺上拳擊就是拳擊，有基本的出拳方式和必殺的出拳方式出而已。簡單的舉例說明，以相同威力的拳頭還可區分爲「損傷殘遺拳擊」和「立即失效拳擊」等等，各式各樣。也就是說，以出拳的性質不給對方造成的損傷程度也不同。

本款遊戲的另一個重點是訓練。在訓練時，首先要製作出一個適合對戰對手的身體。這時候，配上精力（持久力）再好好的運用拳擊，且可有利的引導出比試的條件了。



▶基本視點是以選手的視點爲準。

◀只要累積拳力和體力訓練，任何比試都難不倒你了。打啊～!!



▲敵人相當的強，或許…會相當棘手。小心應付!!



●令人懷令的３Ｄ射擊

ナイトストライカー

暗夜追擊

STG

說到「暗夜追擊」相信大家對於 MEGA CD版上移植而來的３Ｄ捲軸射擊遊戲的記憶仍很新吧！這次它捲土重來，再度橫行遊戲機上。

●發行廠商：VING
●發售日期：1995年4月
●定價：未定

3D捲軸射擊遊戲展開大追擊

本款「暗夜追擊」在很久之前，曾經橫行大街小巷的遊戲場中。

遊戲中玩家將乘坐超時代機與敵人展開戰鬥，且奔馳各大工場及城市等等，在暗夜中呼嘯而過。全部共６關，如果能通過舞台的話在左右兩側的分岐會有得點，並可選擇接到Ｕ21個舞台。

現在仍受許多支持的「暗夜追擊」，相信PLAY STATION中也不會讓支持者失望。



▲當時的高得分是不發射子彈，而在特定的場所競爭賺取高得分。

▼「暗夜追擊」有著獨特的世界觀。暗夜中的雄姿令人印象深刻。



●倍受歡迎的對戰格鬥動作第２波!!

豪血寺一族２

豪血寺一族2

ACT

在「豪血寺一族２」中最大的特徵也就是一發奧義。在受到敵人的損傷時，累積威力等達到ＭＡＸ狀態時，輸入特定指令即OK!!

●發行廠商：亞特拉斯
●發售日期：未定
●定價：未定

一場強者的對決即將爆發了!!

最近的格鬥遊戲中，「豪血寺一族」的特徵是有著個性相當強的角色。而它的第２彈即將在PLAY STATION上登場了。

這次的「豪血寺一族２」中除了前作中的９人外再加上４位變身角色後共有13人。另外舊角色的能力指數也增加了不少，操作時玩家亦可享受到加入ＢＧＭ歌詞的演出畫面樂趣。除此之外，「豪血寺一族２」的另一特徵是在受到一定量的攻擊後，畫面下的指數會累積而可以使用一發奧義，而且在PLAY STATION版上這些新的要素都會很忠實的重現。



◀陣念和才藏的攻防。兩者都相當有怪癖，但在對戰上才藏比較受歡迎。

▲大山禮兒在這個遊戲中可算主人翁，也是位相當熱血的男子。

▼在陳念舞台上的戰鬥。

ETC

●腦筋的開轉機看此時

對局將棋

對局將棋　極

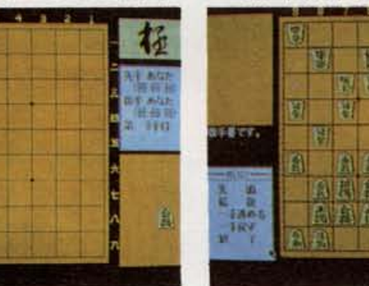
在實際的生活中想要稱霸將棋界似乎如登天一般難，但本款遊戲或許可使你夢想成眞。

●發行廠商：LOG
●發售日期：1995年4月
●定價：￥5800

達到電腦將棋3連霸的夢想

現在，在已發售中的將棋遊戲群中，最爲出色且最強的就是本款「極」。而且，日本將棋連盟所主辦的電腦將棋大會中，歷史上最初的3連霸已達成，且現在仍在記錄更新中。在本次的PLAY STATION版上，將有許多精彩的設定登場。

所以，本遊戲可稱得上是桌上型遊戲的王道作品，如果你對自己的能力有信心的話，不妨來挑戰看看吧！



▲RPG和ACT都相當不錯。



▲將棋是可持久玩不厭的遊戲。

PZG

●ＰＳ版上首款拼圖遊戲

動畫でパズルだ！プップケプー

動物拼圖

拼圖可算是老少咸宜的休閒活動，現在ＰＳ版上的史上第一款動畫拼圖也即將出現。

●發行廠商：AGENDA
●發售日期：7月
●定價：未定

生動的動畫拼圖上更添色彩

活潑生動的動畫運用在益智遊戲上的軟體即將登場。和一般的普通拼圖並不十分類似的拼圖遊戲，玩家更可在分割的拼圖圖組合上插圖，或者是加入的照片再以每秒30格的轉動方式，欣賞到美麗的畫面。另外，因爲拼圖是一塊塊分別出現的，所以更可驅區回轉機能來拼湊圖片。插圖的圖片從普通的長方形到難易度較高的六角形，各式各樣的形狀均可。且遊戲中除1人可享受外，還有2人外加對戰模式，玩家可以好好的享受速度勝負的對戰。



◀六角形的拼圖，難啊！



◀依排列的不同可替換圖片。

STG

●環保意識抬頭

クリーチャーショック

星球保衛戰

現今人人提倡環保，難道本款遊戲也追求潮流，響應地球保有人士的呼籲了嗎？

●發行廠商：VIRGIN GAME
●發售日期：1995年預定
●定價：未定

迫力十足的影像交織成的世界

看起來就如同電影畫面般，再15秒一格的美麗插圖所表現出來的３Ｄ射擊遊戲。而故事背景則是ＳＦ世界觀爲藍圖所構成。

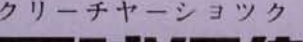
西曆2023年，地球爲了追尋第２個惑星而送出了宇宙般「ＳＳ亞瑪遜號」。但是，亞瑪遜號過薩坦星，也就是艾里亞航空母艦發現的地點處斷了消息。而操作表的目的就是要解開亞瑪遜號之謎底，與艾里亞展開戰鬥並取得第２個地球。



◀有著昆蟲般眼睛的怪獸。眞實感十足！

▼看起來如同電影畫面般的迫力十足影像。發售日已不遠了。





●享受異色角色和麻將的樂趣

ETC

雀荘

雀莊



市面上的麻將遊戲，林林種種從美女到一般的普通麻將充斥市面上，而這次則是一款和怪異角色對打麻將的遊戲軟體登場了。

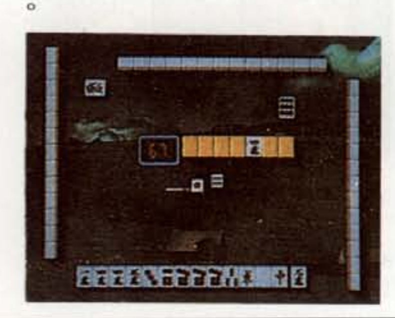
●發行廠商：翔泳社
●發售日期：1995年4月
●定價：￥5800

麻將遊戲的名家再度粉墨登場

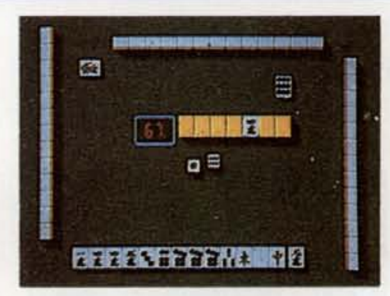
在麻將上倍受佳評的「MACPON」重新包裝之後再度登場。

家族麻雀、軍人等舊個人電腦同士間，情敵之間的暗中相鬥所展開的麻將熱鬥等等，都是些個性十足的模式。

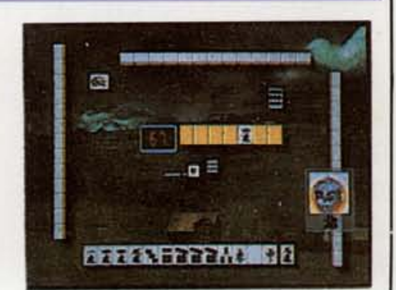
在這次的PLAY STATION版上的特色是充分的活用描畫機能並採用寫實版等等，插圖都相當豪華。而在「雀士模式」中角色間互相牽引對戰的樂趣也相當出色。另外洋溢著60年代風味的麻雀魂也相當有賣點。



◀即使是不懂麻將也是樂趣十足。



▲驅使CG的展示展開。



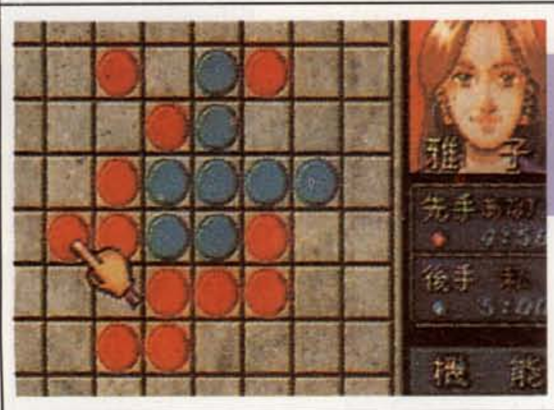
▲櫃台的老婆婆，不是簡單的角色喔！

●取得遊戲高手的證明

ETC

ゲームの達人

遊戲王



本款遊戲不僅是可以享受到正統的四人麻將，更可以由玩家自行選擇其他3位對戰的對手。好好的享受各式的桌上型動腦遊戲吧！

●發行廠商：太陽電子
●發售日期：3月24日
●定價：￥8900

輕鬆的享受桌上型遊戲的樂趣

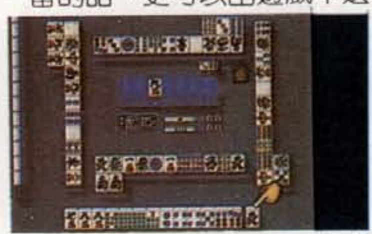
本款遊戲一共包括了，將棋、麻將、連珠以及五子棋等四種方式的樂趣。

不論是較爲粗淺的對人戰、CPU戰等等，或是目標更高一級的「修行模式」等等，當然不上不下的人亦也選擇「自由對戰模　」。另外，如果玩家們想要和更強的對手大戰一番的話，更可以由遊戲中選擇與世界強豪對戰的「世界模式」。而且，玩家只要在「修行模式」或「世界模式」中脫穎而出的話，更可以取得遊戲高手的證明書。

而針對初學者更有「指導」視窗，如果選擇此項功能就可以得到各式的忠告。相當親切且方便的遊戲軟體吧！



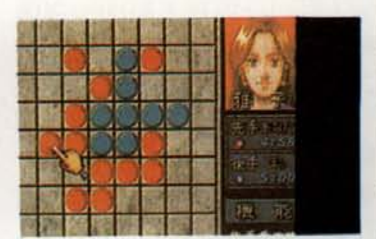
▲看起來很單調卻很有味道。



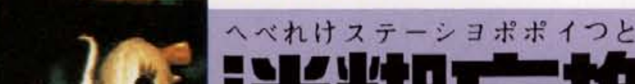
▲通俗的遊戲所以很容易熱起來。



▲好像不是很熟悉的樣子。



▲如不懂的話，可使用「指導」。



●對戰模式的熱門

へべれけステーショポポイつと

迷糊方塊

PZG

許多的個性十足角色，造型可愛又親切的玩偶都將成爲對戰的對手，但是你們可不要小看這麼可愛的小東西喔！

●發行廠商：太陽電子
●發售日期：4月14日
●定價：未定

「迷糊蛋」也能在益智遊戲上活躍

倍受大家喜歡的「迷糊蛋」系列的掉落物益智遊戲登場。遊戲中的地圖上配置了8色的可愛小玩意兒，只要同色的東西連結在一起（4個）即會消失，只要是全部的小玩意兒都消失的話就OK了!!

本款遊戲除1P外還備有2P的模式。玩家則可與朋友互相競賽來一個決高下，看誰先將小方塊消除誰就是贏家。另外，在操作的過程中也會出現礙手礙腳的角色，所以如何在短時間內阻礙對方，也將成爲獲勝的關鍵。



◀對自己有利時跳舞，不利時以肩膀喘大氣。



▲CPU對戰提昇威力。



▲以大型方塊展開攻擊。



●以方塊來展開大攻擊

宇宙生物フロポン君P！

異形方塊

PZG

雖然名爲異形方塊，但實際上在畫面上出塊的方塊卻是十分的可愛造型相當令人喜愛。稱之爲異形方塊似乎有點對不起它!!

●發行廠商：阿斯米克
●發售日期：3月
●定價：￥5800

愈來愈激烈的CPU對戰模式

可愛的宇宙生物大活耀。在CPU對戰上先決定登場的敵人角色，即可以進入對決前的展開畫面。接著，插圖也都令人耳目一新基本規則也有所變更，和以前的遊戲風格相較之下有很大的不同。

以敵人身份大大活躍的獨特風格角色也都會一一登場，雖說是敵人但卻有是造型相當可愛。

另外，掉落下來的同種類球球，如果4個組成正方形的話，即會出現大方塊，或者是組成四個正方形的話則會出現超大的方塊，而這些超大的正方形則可使用同種類的球球自由的四個一組的消失，並出現強力的攻擊。另外，如果有了連鎖的話，則一口氣可使縱橫一列的球球消失的秘寶登場。



▲在2P戰上決生死。





▶全部共有8個顏色。

ACT



●迷失地下遣跡內的恐慌

ぐっすんすよよ

趣味方塊

在電動版上倍受好評的軟體，理所當然的ＰＣ版上也不能錯過。遊中更會出現電動版上完全移植的電動版模式。

●發行廠商：XING
●發售日期：發售中
●定價：￥6800

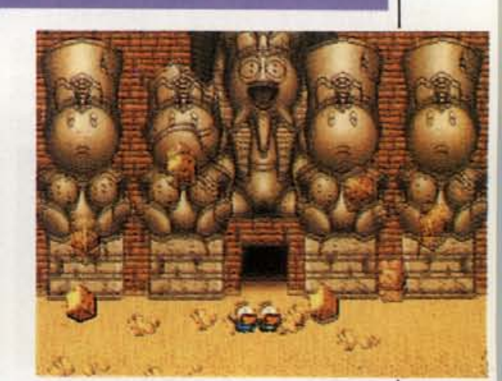
千萬不可浪費秘寶的使用

電動版模式中，從難易度到聲音都以相同的方式作成。而ＰＳ模式則難易度較下降，並追加有多數的ＣＧ。另外，還有許多原創版舞台，更收錄了有名的配音員的台詞。

可愛的主角在水快淹沒的迷宮中引導到出口的動作益智遊戲。這次除了電動版模式外，更有ＰＮ版的介紹。以掉落下來的方塊作台階，慢慢的爬上即可到出口。但是，主角是沒有思想的，所以它會自己任意的行動起來。有時會自己跳到水中在快淹死時，趕緊利用秘寶將ぐっすん救出來。







▲◀要小心地操縱主角。

SPG



●可愛的賽車明星!!

ハエ男のスターツアー

超級賽車

以一個不可思議的惑星爲舞台的軟體遊戲，玩家可以在此享受一下獨樹風格的賽車遊戲。

●發行廠商：ＰＴ
●發售日期：未定
●定價：未定

風格大變的遊戲令人發笑

風格相當新穎的賽車形式，賽車的評價以順位以及令人發笑（？）的得點總數來競爭。在遊戲中出現的機器各式各樣都有，甚至還有臉孔型的…玩家在操作時才能體會出那樣的樂趣。或許，玩家們現在都在懷疑，那眞的可以飛嗎？上述的說明也許大家很難體會，但只要玩一玩一定可以得知其中的樂趣。



▲從軟體標題上或許很難想像出，竟然是如此爽快的賽車遊戲。



▲這是什麼跟什麼啊，好像松葉蟑螂一樣……。難道是主人翁嗎?

ETC

●遊戲機上的柏青哥樂趣

パチ夫くん

柏青哥夫君

在柏青哥店充斥台灣大街小巷的今天，相信在家享受柏青哥的樂趣會更充實吧！

●發行廠商:日本椰子
●發售日期:1995年春天
●定價:未定

最新型的15台柏青哥大滿載

大家所熟悉的柏青哥遊戲「柏青哥夫君」再度新裝後登場。遊戲中共有15台最新銳的柏青哥台。這次盤面的畫面可自由的改變，且色彩多樣的盤面更大數登場。這遊戲在PLAY STATION 版上臨場感洋溢的視覺以及音效都是吸引玩家的賣點。遊戲中玩家將成爲彈珠彈跳在盤面上，使操作者感受到超級的體感。



▲到底這次這樣的盤面上會有什麼樣吸引人的彈珠樂趣呢？

▶這加入了15台新機相當有趣。第７台很值得推薦。





●享受釣魚樂趣

SPG

フイツシユ・アイズ(暫定)

釣魚教堂

繁榮的都會，煩雜的生活中釣魚是許多人的休閒樂趣中重要的一環。試試在家垂釣的樂趣。

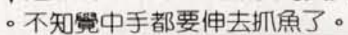
●發行廠商:巴克因彩視
●發售日期:未定
●定價:未定

垂釣到收線的眞實感再現

以川魚的視點來表現的3D釣魚模擬遊戲，悠游自在的魚兒在要上釣時瞬間的眞實感也會令釣魚老手們嘆爲觀止，而和魚的防攻更可由水中傳達感受到。最近，釣魚風潮逐成潮流的現在，相信大家都會期待本款遊戲能早日推出。另外，釣上來的魚兒更可以收集到自己的水族館中。



▲寫眞的插圖宛如活生生的魚兒在水中出現。



▼連魚鱗一片片都是那麼的眞實。不知覺中手都要伸去抓魚了。





●爭霸柏青哥的世界

ETC

パチンコ倶樂部

柏青哥俱樂部

一般的柏青哥店煙味瀰漫，令人有時感到不適且以吵雜，現在透就在家享受柏青哥樂趣即OK！

●發行廠商：I.S.C.
●發售日期：夏天
●定價：未定

機種相當多的柏青哥俱樂部

以虛設的柏青哥店爲舞台的柏青哥遊戲。玩家們將從1樓依照順序而上，目標5樓的「柏青哥俱樂部」努力。但是，各層面的柏青哥都是些模仿目前最受觀迎的機台而作成的機器。如果玩家不能按照順序一一克服這些機台，即不可能繼續的向別的樓層前進。而且，只要持有的錢數或彈珠沒有了的話就GAME OVER 了。

▲一旦中了的話，收穫可就大了!!



▶機種其他的也有「横綱物語」等相當豐富。



●忠實的模擬再現

ETC

ユニバーサル　バーチヤパチスロ

VR柏青嫂

遊戲中玩家可以感受到另一種柏青嫂遊戲的樂趣，各式的機台任你選擇。

●發行廠商：MAP JAPAN
●發售日期：4月
●定價：¥5800

也有原創的機台出現在遊戲中

遊戲中玩家可以自由自在的任意驅使擴大、縮小等機能在家裡享受另一種柏青嫂的樂趣。操作者在假想現實的清潔舒適的店中選擇自己喜愛的機台，一一攻略各機台並過關。當然，爲了照顧初學者遊戲中更有訓練模式等等。如果你還是位菜鳥，不妨好好利用它練習一下。





▲機台上也有可愛的插圖。在整齊的機台中，任選自己的最愛。

◀也有傳統的機台。



●逆轉爆發決勝負!!

PZG

くふりん　PA！

炸彈方塊

本次介紹了有這各式各樣的方塊遊戲，不論是可愛，益智的都有，當然這次則是激烈的呢！

●發行廠商:SKY.THINK. SYSTEM
●發售日期:7月
●定價:¥5800

方塊遊戲也能有如此的爆發性演出

以爆炸彈爲主題的獨特掉落物式的益智遊戲，規則是，只要是2個一組掉落下來即可與導火線的磚塊連結，再以火焰的導火線點火造成線的消失即OK了!!另外，還有爆炸彈方塊只要轉移火苗並使上下左右的磚塊點火，也可以使線消失。遊戲中也有可以1人玩的故事模式，以及2人玩的對戰模式。其他如與已引火的導火線不相連接的話，就不會消失的防礙秘寶雪人也會出現。另外，在對戰模式中，以自己消除的磚塊數轉送到對方手裡等等，都相當的有趣。

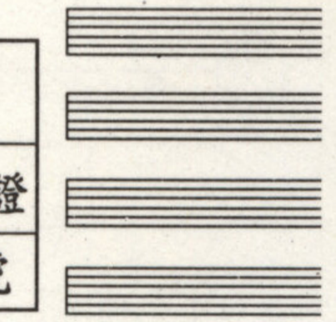




◀小心不要用阻礙秘寶阻礙對方太過火！

台北縣231新店市
復興路45號6樓

廣 告 回 函
臺灣北區郵政管理登記證
北台字 2 6 7 4 號



Play Station特輯

讀者回函

對於您購買本刊，致以無比的感謝，麻煩您細心地填好問卷，寄回本社，謝謝您的合作！

1.姓名：	2.身份証字號：
3.性別：□男 □女	4.生日：_____年_____月_____日
5.電話：	6.住址：

1. ______________________________

2. ①□ ②□ ③□ ④□ ______________________


____

3. 排行熱線

①＿＿＿＿

②＿＿＿＿

③＿＿＿＿

4. 期待新卡

①＿＿＿＿

②＿＿＿＿

③＿＿＿＿

5. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□
⑪□ ⑫□ ⑬□ ⑭□ ⑮□ ＿＿＿＿

6. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□

7. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ＿＿＿＿

8. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ＿＿＿＿

9. ①編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
②編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
③編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
④編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑤編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑥編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑦編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑧編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑨編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差
⑩其他＿＿＿＿

10. ＿＿＿＿

＿＿＿＿



■ACT

發售中　TAMA（旋轉球大賽）／華納／¥5800
發售中　熱血親子（同左）／TECHNO SOFT／¥6950
4月未定　Jumpine Flash！（能源戰士）／ＳＣＥ／¥5800
4月未定　BOUNTY ARMS（賞金劍客）／DATA WEST／¥6800
4月未定　メタル　ジャケット（金屬戰記）／波麗佳音／¥5800
5月下旬　RAYMAN（同左）／UBI SOFT／¥5800
今年春天　サイバーウオー（生化人大戰）／日本椰子／價格未定
今年春天　ガンナーズ・ヘブン（槍神）／ＳＣＥ／價格未定
今年秋天　ザ・ホード（領土保衛戰）BMGVICTOR／價格未定
今年秋天　ハイパーツアー（未定）／３Ｄ／價格未定
今年秋天　SUPERSOLSQ（未定）／日本物產／價格未定
今年冬天　いからしみきおのスカイゴルケット（未定）／傑爾丹／價格未定
發售日未定　デモリションマン（超級戰警）／Virgin娛樂／價格未定
發售日未定　レッドプラズム（未定）／ＳＣＥ／價格未定
發售日未定　機動戰士ガンダム（機動戰士鋼彈）／BANDAI／價格未定
發售日未定　LIPROS（同左）／ARTIST FORCE／價格未定

■格鬥ACT

發售中　ツインゴッデス（女王爭霸戰）／PLYGREAM／¥7800
發售中　ハイパーソリッド鬥神傳(鬥神傳)／TAKARA／¥5800
3月預定　鐵拳（同左）／NAMCO／¥5800
4月下旬　悟空傳（同左）／ARUME／¥5800
春天預定　ヴァンパイア（魔域幽靈）CAPCOM／價格未定
春天預定　ZERO DIVIDE（同左）／ZOOM／價格未定
發售日未定　豪血哥一族２（同左）ATLUS／價格未定
發售日未定　X-MAN（特異功能組）／CAPCOM／價格未定
發售日未定　ストリートファィター・ザ・ムービー（快打旋風電影版）／CAPCOM／價格未定

■RPG

發售中　クライムクラッカーズ（罪惡剋星）／¥5800
發售中　KING' S FIELD（國王密令）／FROM.SOFT WARE／¥6300
發售中　SPACE GRIFFON VF-9（太空神鷹VF-9）／豹軟體／¥4800
5月預定　クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳（九龍風水傳）ＳＭＥ／價格未定
春天預定　アーク・ザ・ラッド（妖精戰士）／ＳＣＥ／¥5800
7月下旬　怪獸戰記（同左）PRODUCE／價格未定
夏天預定　幻想水滸傳（同左）KONAMZ／價格未定
夏天預定　KING' S FIELD２（國王密令２）／FROM SOFT WADE／價格未定
12月預定　超自然大陸エメロード（超自然大陸）／ＳＭＥ／價格未定
冬天預定　オーガリアン一亞人傳（亞人傳）／視覺藝術工作室／價格未定
發售日未定　東京ダンジョン（東京迷宮）／角川書店／價格未定
發售日未定　ウイザードリイⅦ（辟邪除妖Ⅶ）／ＳＣＥ／¥6800
發售日未定　ポポロクロイス物語（未定）／ＳＣＥ／¥6000
發售日未定　黃昏の國ヘミオード（黃昏國傳說）／東京書籍／價格未定
發售日未定　ブルーフォレスト物語（未定）／RIGHT STAFF／價格未定

■SLG

發售中　A.IV.EVOLUTION（A列車Ⅳ）／ARTDINK／¥7800
4月預定　スターフライトファンタジー（星際夢幻曲）／TAITO／價格未定
5月預定　矢追純一極秘プロジェクト（矢追純一幽浮敎室）／日本清酉／價格未定
5月預定　ぱいるあっぷまーち（未定）／PROCEED UNITE／價格未定
春天預定　アクアノートの休日（海底世界）／ADTDINK／價格未定
春天預定　ファルカタ～アストラン・パードマの紋章（太陽帝國）／GOST／¥6800
夏天預定　サクセスストーリー（建業大亨）／ALTRON／價格未定
夏天預定　ときめきメモリアル（純愛手札）／KONAMI
秋天預定　リモコンヘリコプター（未定）／3D／價格未定
發售日未定　ダービースタリオンPS（德貝賽馬PS版）／ASCII／價格未定
發售日未定　戰國サイバー藤丸地獄變（戰國群雄錄）／SCE／價格未定
發售日未定　プリンセスメーカー3（美少女夢工場3）／SCE／／價格未定
發售日未定　バトルオブ……？（未定）／BANPRESTO／價格未定
發售日未定　歷史シミューレション（歷史模擬遊戲）／GE.TEN／價格未定
發售日未定　フォーチュン・クエスト（幸福人）／MEDIA WORKS／價格未定
發售日未定　THE Audition 2（未定）／RANBOM JAPAN／價格未定

■STG

發售中　極上パロディウスだ！（極上瘋狂大射擊）／KONAMI／¥5800
發售中　雷電PORJECT（雷電）／西武開發／¥6800
發售中　サイバースレット（坦克大戰）／NAMCO／¥5800
2月24日　スターブレードα（星際大戰α）NAMCO／¥5800
4月預定　ナイスストライカー（暗夜追擊）／PINK／價格未定
4月預定　Extreme Power（同左）／PROFINE／價格未定
春天預定　トータル・エクリプス（土星）／BMG VICTOR／價格未定
6月預定　海底大戰（同左）／EXSINK／¥6800
秋天預定　通天閣（同左）／SME／價格未定
發售日未定　PHILOSOMA（宇宙雄鷹）／SCE／價格未定
發售日未定　ZEIT GEIST（同左）／／TAITO／價格未定

■AVG

發售中　キリーク・ザ・ブラッド（銀鶻殺手）／SME／價格未定
發售中　MYST（同左）／SOFT BANK／價格未定
3月下旬　時空探偵DD（同左）／ASCII／¥7800
5月下旬　メタルモル・パニックDOKIDOKI（未定）／FAMILY SOFT／¥5800
7月預定　BLACK OUT（未定）／ACTIARD／價格未定
7月預定　サザンアイズ（未定）／EXSIN／價格未定
8月預定　東京SHADOW（同左）／TAITO／價格未定
夏天預定　THE 11th Hour THE 7th Guest（第七訪客）／Virgin娯樂／價格未定
秋天預定　TI2～TOKYO Insect Zoo（同左）／商業娯樂軟體／價格未定
春天預定　SPACE 2109（同左）／PROFEDE／價格未定
春天預定　ルパン三世（魯邦三世）／ASMIK／價格未定
春天預定　アローニ・イン・ザ・ダンク2（長夜漫漫2）／EAV／價格未定
春天預定　FLY（未定）／M.D.B／價格未定
春天預定　土器王（未定）／BANPRESTO／價格未定
春天預定　TOKYO 2020（同左）／RANBOW JAPAN／價格未定

■Digtal Comic

發售中　寶魔ハンター（寶魔獵人）／ASMIK／價格未定

■SPG

發售中　實況パワフルプロ野球（實況野球）／KONAMI／¥5800
3月下旬　BOXER'S ROAD（拳王爭霸戰）／NEW／¥5800
5月預定　ダイブレーク（未定）／BODY／價格未定
夏天預天　日本の倶樂部（同左）／茲艾克／價格未定
發售日未定　サッカースペシャル（足球）／日本椰子／價格未定
發售日未定　野球（棒球）／JALECO／價格未定
發售日未定　SDゴルフ（SD高爾夫）／SCE／價格未定
發售日未定　バーチャルテニス（立體網球）／東京書籍／價格未定
發售日未定　フリの王樣（釣魚王）／巴克因影視／價格未定
發售日未定　フォーメーションサッカー（立體足球）／HUMAN／價格未定
發售日未定　野球チーム（棒球）／PROFIRE／價格未定

■RAC

發售中　リッジレーサー（實感賽車）／NAMCO／¥5800
發售中　モータートゥーン・クラン（趣味賽車）／SCE／¥5400
發售中　コズミックレース（卡通賽車）／NEON RAX／¥6800
冬天預定　デットヒートロード（未定）／日本物產／價格未定

冬天預定　オフ・ワールド・イターセプター（未定）／BMG VICTOR／價格未定

發售日未定　Indycar Racing（大賽車）／Virgin娛樂／價格未定

發售日未定　モトクロス（未定）／日本椰子／價格未定

發售日未定　RACE DRIVIN（賽車高手）／華納／價格未定

發售日未定　SUPER DACER（頂尖車手）／ＰＤ／價格未定

發售日未定　ハエ男のスターツアー（怪異賓車）／ＰＤ／價格未定

發售日未定　ゼロヨンチャンプPLUS（愛車大賽PLUS）／MEDIA RINGS／價格未定

■ＰＺＧ

發售中　ツインビー對戰ぱずるだま（摩登方塊）／KONAMI／¥5800

發售中　GEOM CUBE（同左）／TECHNOS JAPAN／¥5800

2月3日　ジグソークールド（拼圖世界）／日本SOF WARE／¥5800

3月31日　ぐっすんおよよ（趣味競賽）／EXSINK／¥4800

3月下旬　宇宙生物フロポン君Ｐ！（異形方塊）／ASMIK／¥6800

3月預定　上海・萬里長城（同左）／ＳＣＥ／¥6800

3月預定　上海・萬里長城限定版（同左）／ＳＣＥ／¥5800

4月14日　へべれけステーション（迷糊蛋大進擊）／SUN SOFT／價格未定

4月未定　ミスランド（神秘世界）／ALTRON／價格未定

7月預定　動畫でパズル！（動畫拼圖）／SKY.SINK.SYSTEM／價格未定

7月預定　くるりんＰＡ！（宇宙方塊）／OUT BAKC／價格未定

發售日未定　カラーズメニア（未定）ＳＣＥ／價格未定

發售日未定　かんばれ森川2號（未定）／¥5800

■ＥＴＣ

發售中　麻雀悟空（同左）／ＥＡＶ／¥5800

發售中　麻雀ステーション（麻雀神）／SUN SOFT／¥6800

發售中　柿木將棋（同左）／ASCII／¥7800

發售中　喜國雅參印笑う婦警さんパチスロトンター（柏青嫂獵人）／FORLAM／¥6800

3月上旬　アイドル雀士スーチーパイ（美少女雀士）／JALECO／¥6900

3月下旬　麻雀巖流島（同左）／ASCII／¥7800

3月24日　ゲームの達人（遊戲達人）／SUN SOFT／¥8900

3月下旬　パチコ夫君（柏青哥夫君）／日本椰子／價格未定

4月下旬　エターテインメント雀莊（娛樂雀莊）／翔泳社／¥5800

4月未定　ニチブツマージャン（日物麻將）／日本物產／價格未定

4月未定　對局將棋極（同左）／ＬＯＧ／¥7800

4月下旬　ユニバーサル・バーチャパチスロ（環球柏青嫂）MAP JAPAN／¥6800

春天預定　球轉界（同左）TECHNOO SOFT／¥6950

夏天預定　パチンコ俱樂部（柏青哥俱樂部）／I.S.C／價格未定

發售日未定　バーチャ麻雀（立體麻將）／MAD JAPAN／價格未定

發售日未定　圍碁ＰＳ（ＰＳ圍棋）／ASCII／價格未定

發售日未定　ハイパー圍碁（極速圍棋）ＡＳＫ講談社／價格未定

發售日未定　カジノスペシャル（超級賭城）／日本椰子／價格未定

發售日未定　パチスロ（柏青嫂）／日本椰子／價格未定

發售日未定　實戰パチスロ必勝法ＳＰ（實戰柏青嫂必勝法SP）／SAMY／價格未定

發售日未定　必殺パチンココレクション（必殺柏青哥大集合）／SUN SOFT／價格未定

發售日未定　ヴイク・トリーゾン（未定）／ＳＣＥ／¥5800

發售日未定　ＲＰＧツクール（ＲＰＧ工具）／ASCII／價格未定

發售日未定　センター試驗トライアル（未定）／茵賽達／價格未定

發售日未定　高野孟の世界地圖（同左）／茵賽達／價格未定

發售日未定　競馬最勝の法則（同左）／COPY SYSTEM／價格未定

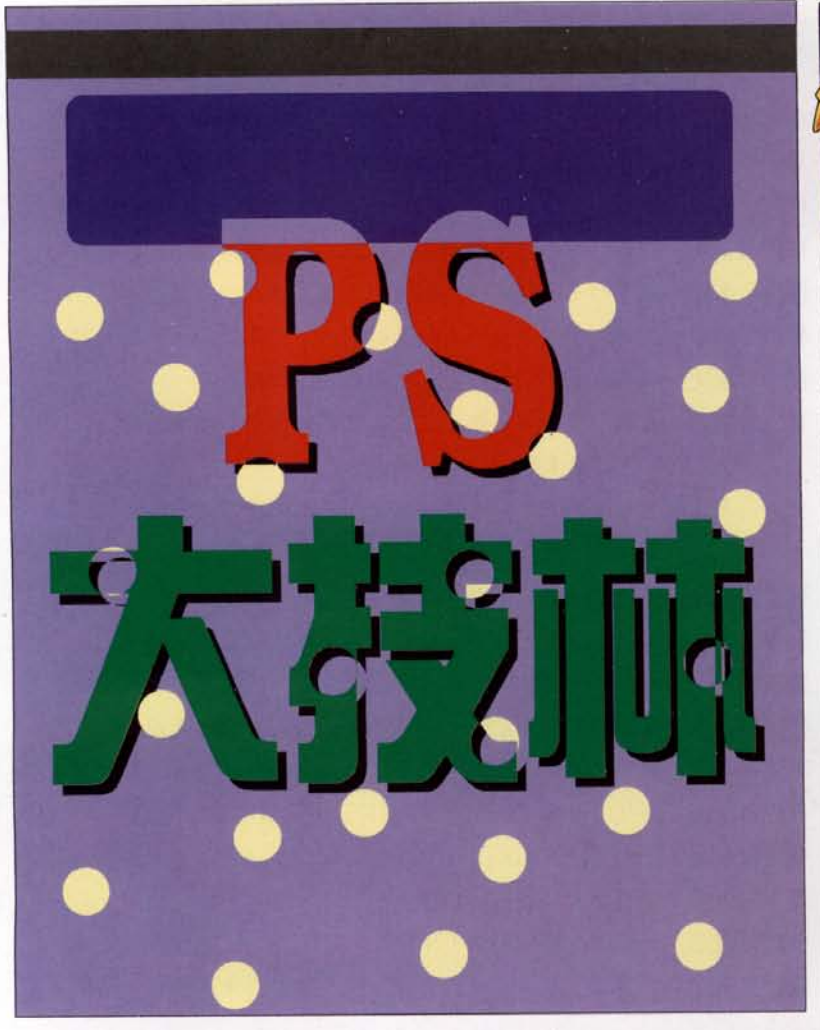
發售日未定　かなでーる（未定）／ASKSES／價格未定

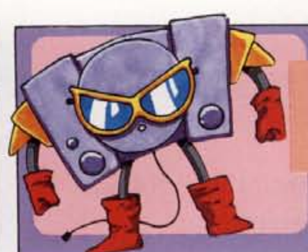
發售日未定　ONE DOOLER SAOCK（未定）／ＳＣＥ／價格未定

發售日未定　猿田彥の賭號（未定）／FOSS／價格未定

發售日未定　ライブリミックス（未定）／PROFIRE／價格未定

發售日未定　スタンドアップコメディ（未定）／吉永事務所／價格未定





鬥神傳

第11次的奇怪現象

在FO的舞台時，可以讓曲子改變；首先，先玩二人對戰，然後連續在FO的舞台對戰10次，到了第11次之後，選擇雙方同角色，即FO對FO對戰；之後就會發現，雖然對戰的場地不變，但背景音樂卻不同了。只不過還先打10次才能進每此秘技，眞是辛苦了。

在FO的舞台之中打連打10次的對戰


▲用二人對戰來玩，然後連續在FO的舞台對戰10次。

曲子變了！

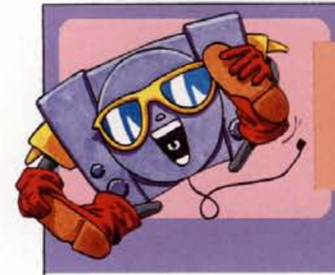


▲和平常一樣，仍在FO的舞台，但背景音樂卻改變了。

選擇FO對FO



▲然後第11次的對戰就戰FO對FO……。



極上瘋狂大射擊

迅速提昇自機攻擊威力

可以提升自機威力的科拿米超級指令又來了！本系列作品照慣例，在按暫停之後，輸入每一款遊戲都通用的指令，再解除暫停即可。這項秘技最大的發現是，不僅僅是在系列作品中可通用，在遊戲進行之中還可使用無數次哦！如此一來，自機的威力豈不是和無限提升差不多了嘛！太棒了！

先按著暫停鈕



▲首先，遊戲進行中按暫停，再輸如右方指令。

遊戲進行時按暫停，再依照
上、上、下、下、
左、右、左、右、
O、X的順序輸入指令
輸入完畢後
在解除暫停狀態即可

威力提昇


▲威力提升的過程結束了～！可使用無數次哦！



兵蜂方塊

用「右手對左手」來對戰會更有趣‥？

「右手對左手」!?沒搞錯吧？這可不是特技表演哦！而是難得一見的超級秘技。首先選擇對戰模式「たいせん」，然後再開始進行遊戲；進行到中途就按暫停，然後依序輸入右方的指令，這樣子就能同時用方向鈕操作1P的珠子、又能用△、X、和O鈕操作2P了。可是在「ツインビー」模式中就不能使用了。

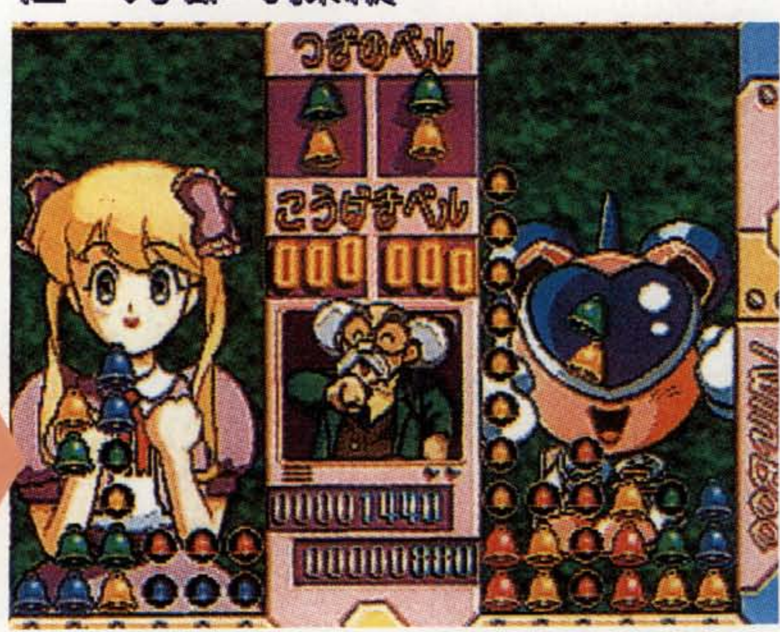
來，暫停─！



▲對戰開始之後，用開始鈕使遊戲暫停。然後在暫停狀態下輸入指令。

在暫停狀態
按方向鈕的
上、上、下、下
左、右、左、右
之後，再緊接著輸入
X鈕、O鈕

任一方都可操縱



▲用方向鈕操作1P珠子同時，也能一面用△、○、×鈕來操作2P珠子！

罪惡剋星

道具拿光光、鈔票賺飽飽

這項秘技的發現，一定會令很多玩家笑得合不攏嘴，所以想過好日子的人一定要試一試！照著圖片的說明順序來一步步做，做完一輪成功的集到道具和錢之後，可以再反覆多做好幾次（無數次）；你也可以在任意一層樓或任一關中收集那裡的道具，然後再依此法使它在腳本最初就出現，就可以無限倍增任一關的特別道具，然後拿到店裡去換錢。同理，如此金錢就能無限增加，也能買回最強的武器、防具或回復道具了；然後無論遇到受強大的敵人，也不用擔心受傷而能安心對付他了。特別是ACT5的地下一樓裝滿許多道具哦！

一面取得道具



▲剛才集到的道具居然還在！太幸運了！

從腳本最初開始



▲在此選擇「YES」即可從腳本最初開始。

一面打到敵人

▲一面把擋路的敵人踢掉，一面收集眾多的道具吧！

然後就儲存





▲得到好道具之後，快儲存起來。

再讀進剛才的資料



▲然後再把剛才儲存起來的資料LOAD起來；這點很重要。

之後再儲存一次

▲將才LOAD進來的資料再存一次；這一點更重要。



鬥神傳

天呀！居然能使用頭目蓋亞



能使用蓋亞!!

▲然後就可以使用蓋亞；當然也能同角色對戰。

強得令人心服口服的頭目蓋亞，現在也可以使用了；秘技指令有些複雜，要注意看。首先，在標題畫面中輸入指令的第一步驟，若聽到「FIGHT」的聲音、而模式的文字轉經即成功了；選好模式之後，在角色選擇畫面中將游標移到英二，邊按方向鈕的上邊決定選擇的角色，等開始後蓋亞就會如你所願的可操作使用了。

技名	指令
火之赤	↓↘→+△（或□）鈕
小之青	→↓↘△（或□）鈕
風之綠	↓↙←+○（或×）鈕
★終之黑（BAD END）	→↘↓↙←→+△鈕

※此指令在角色朝右時適用。有★者為秘傳必殺技。

在標題面之中



▲趁著模式的文字飛出來的時候，立刻輸入指令。

在標題畫面之中依序輸入操縱器1的方向鈕的下、右下、右，以及□鈕即完成

在角色選擇畫面



▲選好模式後就換成角色選擇的畫面，再輸入第二部分的指令。

在角色選擇畫面中將游標移到英二的圖片上面，之後按著方向鈕的上不放一面決定角色。

實感賽車

謎樣的鏡中世界

在所有的賽程都取得第一名之後，就能參加高手賽的賽程了，然而在此最終賽程中還有一項不為人知的秘密；它還有一個鏡射的相反世界。比賽一開始後，向前駛過拿姆科拱門後就 180度回轉，再用時速 100 公里以上向著拱門之後的牆壁衝過去，你就會發現這裡的左右完全相反，而面前的拱門似乎是這個鏡中世界的起／終點標誌一樣。

拚死拚活也要到最後的高手賽一趟



▲在起點時所見到的就是拿姆科拱門。鑽過去後就回轉。

先鑽過拿姆柯拱門之後立刻反向回轉



▲然後朝向擋住這一關的牆壁逐漸加速衝去。

最後的高手賽是鏡中世界



▲到著走應該會回到起點，但這下子好像不是原來的場地。



鬥神傳

清除視線範圍的畫面，並改變視點

對立體格鬥遊戲來說，以下要介紹的秘技是很特別的；首先是能使畫面上體力值的顯示表消失的秘技：

在遊戲進行時按開始鈕使用它暫停，然後按住操縱器 1 的△＋□＋○＋Ｘ這四個鈕不放，此時再加按選擇鈕看看，你會發現原本出現在畫面中的「PAUSE」字樣消失了，之後再一次輸入同樣的指令，這下子消失掉的是體力表。再解除暫停之後，遊戲會以沒有體力顯示表的狀態進行，而玩家則無從得知剩下的體力有多少了。

另一個秘技則是使原本固定的秘技轉動並改變角度的方法。首先在OPTION畫面中將Ｌ、Ｒ的 4 個按鈕全部都設定成「 NOT USE」，之後再循著本頁下半部的圖片說明之順序，一個步驟接著一個步驟地做，然後開始玩；遊戲開始之後就按暫停，輸入下方的指令之後再按一次選擇鈕。此時，可用Ｌ鈕、Ｒ鈕、或是方向鈕來改變玩家觀戰的視點，也能夠做拉近視點（ZOOM　IN）或拉遠視點（ZOOM　OUT）的功能哦！仔細一看，這二個秘技的指令還很像呢！所以千萬不要搞錯了，第二個秘技的輸入指令中，別忘了再按一次選擇鈕！

暫停字樣消失



▲ 2 人玩或一玩都可以，先按暫停。



一邊按住操縱器 1 的
○＋△＋Ｘ＋□
四個鈕不放
再一邊按選擇鈕
即可

體力量表消失

▲畫面中央的「PAUSE」等文字都不見了。



一邊按住操縱器 1 的
○＋△＋Ｘ＋□
四個鈕不放
再一邊按選擇鈕
即可

全部都消失掉

▲畫面上方的體力顯示表也一起不見了，分數也…。

選擇OPTION後



▲標題畫面中，或遊戲玩到中途按暫停均可選擇。

改成NOT USE



▲L1、L2、R1、R2等四個按鈕都改成「NOT USE」。

改成YOUR SELF



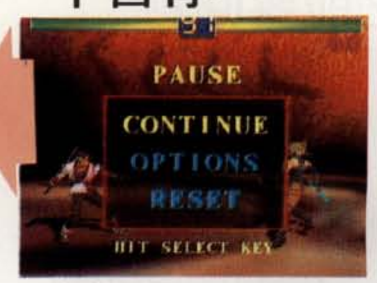
▲然後還要把「CAMERA ACTION」改成「YOUR SELF」。

改33以上



▲再來是把「CONTROL TYPE」的數字改成33以上。

在遊戲進行中暫停



▲之後就像平常一樣開始遊戲，再在遊戲中暫停。

先一面按住操縱器 1 的
○＋△＋Ｘ＋□鈕
四鈕同按不放
再一面按選擇鈕後
再按一下
選擇鈕（仍按住四鈕）

視點可以自由任意移動!!



▲可用Ｌ、Ｒ的 4 個鈕或方向鈕來自由改變視點。



▲按了選擇鈕，還可以變成ZOOM機能的模式哦！



實感賽車

蟑螂車狂奔!!

據說若是所有的賽程都能贏得第一名，則到了T・T・賽時會出現一輛黑色的車子；事實究竟是如何呢？根據我們試驗的結果，那輛黑車子快得驚人！不僅如此，形狀雖像蟑螂一樣，但能夠讓玩家自己駕駛，只不過玩家還得先勝過它，才能獲取蟑螂車的芳心哦！技巧不夠的人可要多練習了。想想駕駛超快車的滋味吧！



◀終於能坐進仰慕已久的蟑螂車駕駛座……感謝上天！駕駛這輛車來跑，時速可達280公里!!眞可怕！

接著向T.T賽挑戰！

▲首先從初級、中級、高級，到T・T・賽都得第一名。



▲之後在跑T・T・賽時，黑跑車就出現了。



▲將目標鎖定黑跑車一輛！被超車就再也追不上了！

黑色車獲勝



▲駕駛技術高明就能勝它；這時選擇車種則會看到蟑螂車哦！



實感賽車

鏡中的世界左右不分了

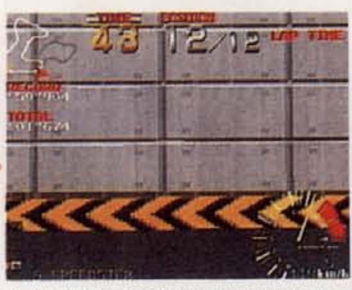
本款作品的秘技總是教人吃驚到眼睛幾乎掉下來；這次的秘技絕對會讓你的眼睛掉出來。當比賽開始之後，車子將會開進起點之後的主賽程的跑道中，在開進正式跑道之前，先來個 180度大回轉吧！然後就朝著後方（現在是在車子面前）的牆壁，用時速 100公里以上向它衝去；放心，不會車毀人亡的。穿過這道牆壁之後，就是左右相反的鏡中世界了。

在駛進主賽車道之前要回轉



▲就在這裡，打個U－Turn吧！

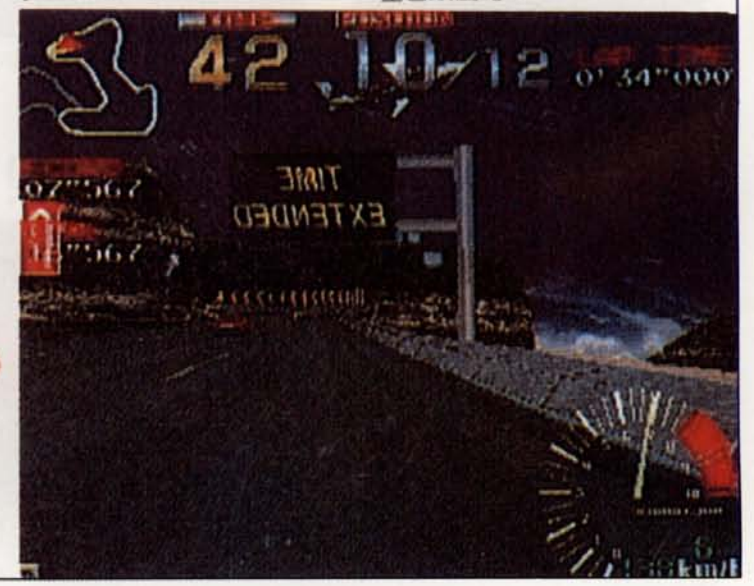
加速到100公里以上去撞壁



▲然後發了瘋似的向牆壁衝去！雖是瘋了也要注意時速。

這裡居然是鏡中世界

▼哇哦！鏡中的世界連文字都是左右顚倒的。





SUPER
MOMOTARO DENTETSU 3
Official Guide Book
尖端出版
尖端典藏攻略本系列029
電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版
以百萬日圓爲基礎 成爲日本做最有錢的人!!
DRIVE ME!!
我想在京都開家過果子屋!
名古屋的自動車工場很貴喔!
我是姬路製鐵所的老板!!
絕贊好評!
SUPER MOMOTARO DENTTSU 3
SUPER MOMOTARO DENTTSU 3
佐渡的隱し金山很特別喔!
SUPER
完全攻略本
桃太郎電鉄 III
NOW ON SALE!
$NT. 220
SUPER FAMICOM 日本小學館正式授權
©小學館 ©1994 HUDSON SOFT ©AMCCUS
環遊大東瀛,佔領西日本!!

日本小學館正式授權
電視遊樂雜誌編輯部　監製
尖端出版有限公司　出版









ON SALE!!











狂飈騎士就是這樣的遊戲!!

[L I V E A Ǝ V I ⅃]

狂飈騎士
完全攻略本

定價:220

LIVE A ƎVI⅃

SUPER FAMICOM


ISBN 957-712-893-9
00150
9 789577 128935

尖端出版
尖端典藏攻略本系列030